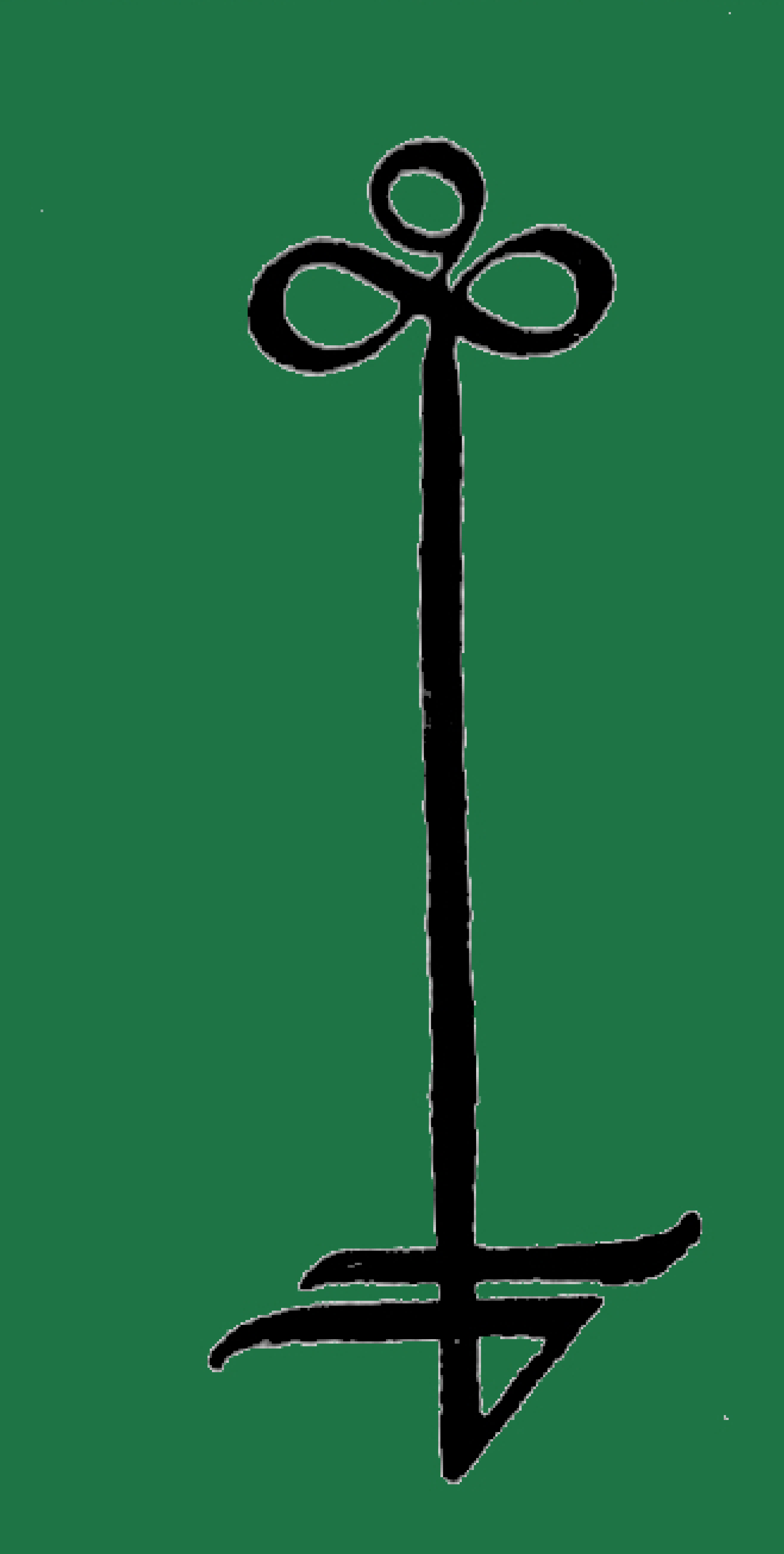
Das systematische

Roulette-Spiel

in Theorie und Praxis



Von

A. Frank Glahn

KASINO ZOPPOT



Atelier B. Machlans, Danzig

GELBER SAAL

Während einer Unterhaltung wurde das Gespräch auf das Roulettespiel gelenkt; die Technik, die Gewinn- und Verlustmöglichkeiten wurden erörtert. Aus dem Für und Wider schälten sich gewisse Probleme heraus, deren Klärung eine geistige Anregung versprach.

Fortgesetzte einseitige geistige Beschäftigung ermüdet und stumpft ab gegen andere Erscheinungen des Lebens und des Daseins. Daher pflege ich immer Seitengebiete neben meiner eigentlichen Wissenschaft, zu denen seit dieser Unterhaltung das Roulettespiel gehört, wie früher etwa die Pendelforschung oder die Prophetie aus Karten mit dem uralten mysteriösen Buche Thot (Tarot). Das vorliegende Buch ist die Frucht meiner Mussestudien. Da die deutsche Literatur recht arm an Schriften über dieses Spiel ist, kann es eine Lücke ausfüllen.

Das Roulettespiel gilt als ein Werkzeug des Satans, der auf Verderb der Menschheit sinnenden bösen Kräfte. Es gehört zur vollkommenen Abrundung der Ausbildung eines moralisch denkenden und als anständige Person geltenwollenden Menschen, diesem Satansspiel gegenüber Furcht und Abscheu zum Ausdruck zu bringen. Jedoch, immer mischt sich in dieses Gefühl ein leises Verlangen, ein befremdender Wunsch nach dem eigenen Erleben. Nicht die Naturschönheit von Monte Carlo zieht die Leute dorthin, sondern das Kasino, die „Spielhölle“. Diese kaum zugestandenen Gefühle lassen weiterhin zuerst die Schritte ins Kasino lenken, man will wenigstens sehen, wie es da zugeht. Nun, es geht dort ganz anständig und ruhig her, man befindet sich in einer offenbar ganz honetten Gesellschaft, das Gefühl der Sensation verschwindet bei diesem so selbstsicher vorsichgehenden Betrieb.

Solange ein Feind unbekannt ist und sich unbekannter Waffen im Kampfe bedient, wirkt er furchterweckend. Die Phantasie vermehrt die schreckliche Wirkung der Angriffs- und Verteidigungswerkzeuge. Die Kenntnis von Feind und Waffen vernichtet diese schwächende Einstellung. Dem erkannten Feind gegenüber finden sich sowohl Verteidigungs- als auch Angriffsmittel von überlegener Kraft. Der unbekannte, daher gefürchtete Feind erweckt auch Hass, mindestens Abneigung, der bekannte Feind belehrt und zeigt anregende oder gar liebenswürdige Seiten; er kann fesseln!

Um sich von fremden Urteilen frei zu machen, um zu verhüten, ein beschämendes Opfer einer Stimmungsmache zu sein; also als freier, selbsterfahrener Mensch einer problematischen Angelegenheit gegenüber zu stehen, bietet sich nur das eine sehr wirksame Mittel der Erforschung und Erfahrung.

Ein sträflicher Leichtsinn wäre es, sich zu diesem Zwecke in ein Spielkasino zu begeben, da dort die Studien vor ihrer Beendigung wegen Verlustes der Mittel eingestellt werden müßten und diese Erfahrung zu einem voreiligen, unreifen, sehr subjektiven und schiefen Urteil führen würde. Es bietet sich eine andere, wenig Unkosten erfordernde und doch sehr zweckmässige Möglichkeit dar. Gehe in ein gutes Spielwarengeschäft, kaufe ein gutes, ganz in Metall laufendes Roulettespiel, einen Spielplan auf Wachstuch gedruckt und Spielmünzen mit den eingeprägten Wertziffern 1; 2; 5; 10; 50; 100. Die erste liebenswürdige Seite des Spieles wird bald endeckt, es ist ein anziehendes Gesellschaftsspiel, von dem sich niemand ausschließt und wobei kein Gähnen aufkommt. Natürlich spielen wir um den Preis der Geschicklichkeit, nicht um Geld. Und nun studiere das Spiel an Hand meiner Angaben, nimm alle Systeme der Reihe nach durch. Dann kann man auch nach Zoppot und Monte Carlo in das Kasino gehen, ohne Revolver, Strick oder Gift zur Sicherheit mitnehmen zu müssen. Der Kenner verspielt sich nicht und verliert nie die ruhige Überlegung. Nur soll man sich nicht zu schnell als Kenner betrachten. Das Durchlesen des Buches allein hilft nicht viel, es muß die Fähigkeit entwickelt werden, die häufig wechselnde Tendenz des Spieles schnell zu erkennen, damit ihr die Satzmethode angepaßt werden kann.

Durch Aufklärung und Belehrung anstelle von Furcht und Unkenntnis einen trüben Ausgang zu verhüten, ist die leitende Absicht dieses Büchleins.

Das Problem des Roulettes hat seit dessen Aufkommen in Frankreich viele ernste und kluge Personen beschäftigt. Was dem Schach recht ist, sei dem Roulette billig. Die Aufgaben beider Spiele sind gänzlich verschieden, im Ziele gleich und gleich schwer; beide erfordern Intuition. Das erklärt auch meine Beschäftigung damit. Problemknacken ist reizvoller als Nußknacken.

Das Rouletteproblem.

Ein Rouletteproblem? Das soll es geben?

Ja, ein recht anziehendes sogar.

Nichts ist leichter, als zu behaupten und zu beweisen: beim Roulette herrscht der Zufall! Es ist nicht möglich, das Herauskommen einer Nummer vorauszusagen! Auf jede gefallene Nummer können außer der Wiederholung 36 verschiedene Nummern fallen.

Andere, auch nicht gerade unverständige Personen behaupten: Es gibt eine Art Folgeerscheinung, wer diese erkennt und zweckmäßig benutzt, vermag entgegen dem Gesetz der Wahrscheinlichkeit zu gewinnen, statt zu verlieren. Und beweisen es durch Bearbeitung der von den Skeptikern selbst aufgeschriebenen Nummernfolgen der Spielbanken.

Wie ist der Widerspruch zu erklären?

Unser ganzes Sein ist rythmisch! Jedes Abbild des Seins muß notwendigerweise dem Rythmus folgen. Die Wissenschaft vom Sein ist letzten Endes die Wissenschaft der Rythmen. Der Kosmos, der Chor der Sterne, prägen das Gesetz des unvergleichlich genauen Rythmus, von ihm aus schwingen die rythmischen Wellen, treffen unsere Erde und ihre Bewohner bis zum letzten Sandkorn, der letzten Zelle der Organismen.

Da gibt es Menschen, die gegenüber diesen Schwingungen oder Wellen, empfindlich sind und die bewußt den Rythmus in sich erleben. Da gibt es andere, denen eine gröbere Materie eigen ist, die zu

schwerfällig zur Erkenntnis der feinsten Naturstrahlungen sind.

Der gröbste Ausdruck der wissenschaftlichen Erforschung der Lehre vom Rythmus lautet „Statistik".

Der feinste umfassende Ausdruck dafür heißt: „Astrologie".

Daher gibt es Menschen, denen keine Wissenschaft so beweißklar ist als die Lehre vom Rythmus im Kosmos, und andere, deren steinharte Veranlagung gänzlich unbegreiflich den Rythmen gegenübersteht, die ihre eigenen Erlebnisse entweder als Zufallsprodukte ansehen oder als Folge ihres unbeschränkt freien Willens, den es zudem gar nicht gibt.

Anstelle Rouletteproblem kann gesagt werden: Erfassung des jeweilig schwingenden Rythmus!

Denn die Rythmen wechseln, oft in kürzerer, oft in längerer Zeit.

Erforsche den Rhythmus und du wirst „Systemspieler". Jedes System ist der formulierte Ausdruck eines „Rythmus".

Wer jeweils den Rythmus erkennt, sein „Spiel" dem anpaßt, wird ohne jede Frage gewinnen. Der Zufallsspieler wird letzten Endes restlos verspielen.

Das ist das Rouletteproblem!

Die Spielbanken verdienen über ihren Tarif, weil die meisten Spieler das Problem nicht genügend oder überhaupt nicht erkannt haben!

Betrachten wir das Problem als ein Spiel, um die einseitig überlasteten Gehirnaccumulatoren zu entlasten, ihnen die erforderliche Zeit zur Aufladung zu geben.

Sprechen wir vom Roulette, wie vom Schach!

Doch mit einem Unterschied!

Schach verlangt eine Kombination von Verstandesschärfe, Uebersicht und Mut, das Roulette verlangt Nervenantennen, welche die jeweils schwingenden rythmischen Wellen zum messenden, erkennenden Detektor, intensiven Verständnis, leiten. Daher muß

nicht jeder Schachspieler zugleich guter Roulettespieler sein!

Wer aber das Rouletteproblem durch Mathematik nebst Algebra oder durch Statistik allein lösen will, watet durch ein Meer von Mißverständnis.

Wir wollen nicht das Ziel vor Augen haben, in Monte Carlo oder sonstwo die Banken zu sprengen, sondern wollen zu Hause mit Spielmarken spielen, als ein geistreiches Spiel zur eigenen belehrenden, den Sinn schärfenden Unterhaltung.

Meinetwegen anstelle von „Patiencen" oder „Schwarzen Peter" oder „Leben oder Tod".

Wir sind stolz auf unsere christlich-germanische Moral; wir schätzen diese höher ein, als jene anderer Völker. Daher ist das gewinnmäßig betriebene Roulettespiel in Deutschland unter Strafe gestellt. Wir dulden keine Kasinos. Wenn über diese gesprochen oder geschrieben wird, bemüht sich ein jeder eines recht verabscheuenden und verächtlichen Tones. O! diese verdammten Spielhöllen!

Ich werde zeigen, daß der planmäßige Gewinnaufschlag, in dem auch alle Betriebsunkosten stecken, nicht drei Prozent vom Einsatz ausmacht. Dieser Betrag wird freiwillig erhöht durch die Unkenntnis der Gelegenheitsspieler und durch eine Beschränkung der Einsatzhöhe. Ohne diese würde jeder Kenner meines Buches, wenn er das erforderliche Spielkapital hätte, unbedingt immer gewinnen und damit die Bank unmöglich machen.

Wir dürfen diesen freiwilligen und unfreiwilligen Unkostenbeitrag auch auf einige Prozente veranschlagen. Sagen wir also: die Bank erhält vom Einsatz normalerweise 5%, 95% werden als Gewinne wieder ausgezahlt. Wem die 5% zu niedrig erscheinen, möge sie meinetwegen verdoppeln, das hat nichts zu sagen gegenüber dem, was ich jetzt vorführen werde.

Um den Spieltrieb, der auch in unserer deutschen braven Bevölkerung vorhanden ist, eine moralisch einwandfreie Spielmöglichkeit zu geben, hat der Staat die staatliche Lotterie eingerichtet und da er befürchtet, andere Lotterien könnten den Spielern das

Geld abnehmen, sind sie verboten. Ich nehme den amtlichen Spielplan zur Hand und rechne.

Beteiligung 600000 Lose, für jedes einen Einsatz von 120 Mark = 72000000 Mark Einsatz.

Die sämtlichen Gewinne betragen	45210000 Mark
Gewinnabzug 20%	9042000 "
Auszahlung	36168000 Mark

Verbleibt als Geschäftsgewinn und zur Unkostendeckung 35832000 Mark Spielverluste.

Wir haben also bei jeder veranstalteten Lotterie einen Verlust von rund 50% der Einsätze, denengegenüber die 5-10% der Kasinos eigentlich recht bescheiden sind.

Im alltäglichen Geschäftsleben wird es als unlautere Reklame angesehen, wenn jemand z. B. 1 Million Gewinn anzeigt, aber nur 800000 Mark auszahlen will, weil in einer kleinen Notiz auf der andern Seite des Prospektes steht: Auszahlung mit 20% Abzug! Dieser Abzug ist überhaupt nicht begründet worden. Warum da die irreführende Ankündigung?

Aber bekanntlich ist der Staat eine moraliche Anstalt! Darum soll seine Lotterie trotz ihrer rechnungsmäßigen Unterlegenheit keine Spielhölle sein! Deshalb ist es moralisch, jede leistungsfähigere Konkurrenz zu verbieten und deren Benutzer zu bestrafen. Ausbeutelung ist Staatsmonopol!

Denken wir gleich noch ein Stückchen weiter.

Jedes Vergnügen ist recht eigentlich im Sinne des christlichen Staates unmoralisch und verdient Strafe. Diese wird prompt verhängt in der beliebten Form von Steuern, welche Methode ohne Polizei und Gerichte schnell funktioniert. Jeder Vergnügungslustige verhängt sich selbst und automatisch die entfallende Strafe. Nur Kummer und Sorge, Verzweiflung und seelicher Druck sind der moralisch richtige Zustand und bleibt ohne Strafe. Sobald aber nur ein Bedürfnis nach einem Sorgenbrecher auftritt, und sei es anstatt eines Glases Wein auch nur ein Kirchenbesuch, sofort beginnt die Steuerstrafe einzusetzen. Die Moral des Staates ist also in seinem Bestreben zu suchen, den Bewohnern Sorge und Kummer zu machen, durch Wegsteuerung ihres kärglichen Geldbesitzes.

Da auch die Stillung des Hungers Befriedigung erregt, demnach einen unmoralichen Seelenzustand hervorruft, sind auch auf die Nahrungsmittel Strafsteuern gelegt,

Fast hätte ich aber die väterliche Fürsorge des Staates vergessen. Man denke und freue sich, er leistet einen Zuschuß zu den Einsätzen von (bitte! ernst bleiben!) Einhundert Reichsmark!

Er schenkt ein Weizenkorn und nimmt einen Doppelsack voll für sich wieder weg.

Wunder! Diese staatliche Moral!

Bohnen, die je nach Färbung einen niederen oder höheren Wert hatten. Ein „Kaiser" galt so viel wie 4 Bauern. Man zählte seine Bohnen wie später das Geld und konnte sich auch Bücher, Spielsachen dafür einhandeln. — Jede Gegend hat ihre eignen Spiele, vielfach um Gewinn.

Spiele der Jugend! Die Anforderungen an die Geschicklichkeit werden höher. Der jetzige Sportbetriebe geht nicht zum wenigsten um einen Gewinn, sei es auch nur zum Ansehen. In der Zeitung als Sieger aufgeführt zu werden, ist ein sehr erstrebenswertes Ziel. Dann kommen hinzu Karten, Würfel und anderes. Wie stolz präsentieren sich die jungen Sportler mit einer Unmasse von Medaillen auf der Brust! Das muß nachempfunden werden, um die Gefühle zu begreifen, welche diese Brust schwellen. Bei vielen wird der Spiel-Sport eine reine Berufsangelegenheit, wie es berufsmäßige Schachspieler, Kartenspieler, Roulettespieler, Billardspieler gibt.

Spiele des reifen Alters. Da dominieren Karten, Würfel, Kegel, Pferderennen, Börse, Lotterie, Roulette. Wer hätte das Recht, seine Spiele moralich höher zu bewerten als die der anderen Menschen? Wer will sich entrüsten, daß Staat, Gesellschaften, Zweckverbände, Kirchengemeinden den Spieltrieb für ihre Bedürfnisse ausnutzen, wenn selber dem Spiel in irgend einer Form gehuldigt wird? Gibt es nicht genug Seelsorger und Pädagogen, die ihren Kartenabend nur ungern versäumen? Und Staatsbeamte, Gesetzgeber, die dem Spieltrieb in irgendwelcher Form befriedigen? Wer ist ganz frei davon?

Untersucht man die Spiele auf Betrugsmöglichkeiten, so ist kaum ein Spiel dem weniger ausgesetzt, als das Roulette. Versucht es, es wird nicht gelingen! Beobachtet die Croupiers in den großen Kasinos, ob sie dabei viel mogeln können! Die meisten Spieler pflegen erst zu setzen, wenn das

Roulette bereits in Bewegung ist, die Kugel läuft. Der Croupier kann ja garnicht wissen, was gesetzt wird!

Wenn trotzdem die Unternehmer gewinnen, so liegt es erstens in der Provision von 2,7 %, und dann an der Ungeschicklichkeit der Spieler. Deshalb ist die Verlustgefahr ungemein herabgemindert, wenn systematisch vorgegangen wird, wobei zugleich die Gewinnmöglichkeit zunimmt. Es ist außer Zweifel, daß es erfahrene Roulettespieler gegeben hat und noch gibt, welche ihren Lebensunterhalt in täglich einer halben bis einer Stunde gewonnen haben; auf die ehrlichste Weise von der Welt, vom Standpunkt des Erwerbes aus betrachtet.

Ist doch das ganze Wirtschaftsleben ein Spiel der Kräfte! Jeder wagt, um zu gewinnen, jeder müht sich in saurer Weise ab. Wie oft wird das Leben eingesetzt, um einige Mark zu gewinnen! Wie viele Berufe sind mit ständiger Lebensgefahr verknüpft! Nicht in allen Fällen kann die Notwendigkeit des Berufes behauptet werden, alle Sportleute, Artisten usw. fallen gänzlich aus dem Zwang heraus.

Bei vorurteilsloser Betrachtung erscheint daher der Spieltrieb als eine angeborene und nicht auszurottende Naturkraft, deren Überwindung nur verhältnismäßig wenigen Menschen gelingt. Würde jeder auf Herz und Nieren wegen vorgekommener Gewinnspiele geprüft werden, so würde das Ergebnis verblüffend sein! Ob sich wohl 1000 Personen im Reiche finden, die sich gänzlich freisprechen könnten? Und wenn die Statistik ausgerechnet wird, um jeden Versuch, das Glück zu seinem Vorteil zu beeinflussen, ganz rücksichtslos zu erfassen, so wird das Ergebnis noch charakteristischer werden.

Daher ist Massen-Entrüstung wenig angebracht. Ich rate ja garnicht dazu, seine Kenntnis in irgendeinem Kasino praktisch zu verwerten. Zum Ueberfluß erkläre ich: es gibt kein System, das nur Gewinne und keine Verluste zuläßt. Erprobt es doch

selbst! Dann wird jeder wissen, was ihm passieren kann, wenn er ins Kasino geht. Das bestimmte Spielkapital schreibe man gleich auf Verlustkonto und rege sich nicht beim Spiel wegen eines Verlustes auf. Was wieder nach Hause mitgenommen wird, ist nur Gewinn. Dann wird man seine gute Laune nie verlieren.

Der Spielverlauf.

Die Bankhalter und Spieler haben Platz genommen.

„Machen Sie Ihr Spiel" (faites votre jeu!) ruft der Croupier und die Spieler setzen, der eine auf diese, der andere auf jene Chance. Der Croupier setzt Roulette und Kugel in Bewegung, es wird weiter gesetzt. Sobald die Kugel der Mitte zustrebt und in ein Fach fallen will, ruft der Croupier „Nichts geht mehr (Rien ne va plus!) und dann wird kein Einsatz mehr angenommen.

Sobald die Kugel in eine Nummer gefallen ist, meldet diese der Croupier, z. B. 28, schwarz (noir), pair, passe. Sofort beginnt die Einziehung der verlorenen Einsätze, die Gewinner bleiben stehen, es wird zu jedem Gewinnsatz der entfallene Betrag abgezählt und zum Einsatz geschoben. Der Gewinner nimmt sein Geld weg.

Jeder derartige Schlag („Coup") nimmt bei der großen Gewandheit des Croupiers ungefähr eine Minute in Anspruch. Die Zwischenzeit ist lange genug, um einen neuen Einsatz vorzubereiten. Allerdings ist Fertigkeit in Uebersicht und im Entschluß notwendig.

Diese schätzbaren Eigenschaften werden also geübt, recht gründlich sogar. Wer immer nur auf eine Chance setzt, macht sich das Spiel leicht, jede Bearbeitung einer anderen Chance erhöht die Beanspruchung an den Spieler. Deshalb ist ein häusliches Training stets erforderlich, ehe an den Spieltisch im Kasino getreten werden kann.

In der Familie wird dem einen zu schnell, dem andern zu langsam gespielt, der eine schreibt und übersieht schneller als der andere. Da gelte die Kasinozeit von durchschnittlich 1 Minute als Richtschnur.

Schreiben?

Ja wohl! Jeder ist gehalten, sein Spiel aufzuschreiben. Die folgenden Spielanweisungen sind nur dann durchzuführen, wenn der Spielverlauf, und die Einsätze vor Augen stehen. Eine Permanenzenliste ist ein wichtiges Studienmaterial für jeden Roulettespieler.

Man halte sich Notizbücher für diesen Zweck.

Das Spielkapital.

Wer mit seinem flüssigen Besitz an den Spieltisch tritt und „das Glück versuchen" will, erlebt meistens eine gründliche Ausleerung seiner Geldbehälter und muß den stabilen Besitz flüssig machen, um nach Hause reisen zu können. Der vernünftige Spieler bestimmt einen bescheidenen Bruchteil seines Baarbestandes und das ist sein Spielkapital. Dieses erschöpft ihn niemals!

Die Höhe des Spielkapitals wird durch die anzuwendenden Spielsysteme bestimmt, deren manche mindestens 2500 Mindesteinsätze erfordern. Es wäre Torheit, solche Marschrouten mit 50 oder 100 Mindesteinsätzen an Kapital beginnen zu wollen. Der Kapitalarme beginne daher mit Systemen, die er durchhalten kann. Gewinnt er, so sucht er zuerst sein erstes Spielkapital aus dem Unternehmen zu ziehen, dann schafft er sich eine Spielreserve, die immer die Höhe des Spielkapitales hat und dann erst geht es an Systeme, die höhere Anforderungen an das Spielkapital stellen.

Es findet also eine sehr genau regulierte Geldwirtschaft Platz! Nie darf die kühle Überlegung verloren gehen, darf der vorgesehene Plan übertreten werden. Nicht dieser Spieler ist leichtsinnig, der ohne eine Miene zu zucken einen hohen Einsatz riskiert, der jedoch Aussicht auf Gewinn hat, gemäß seinem System, als vielmehr jener, der kleine Beträge planlos setzt, die schließlich in der Kasse der Bank verschwinden. Der Systemspieler hat mit Verlusten zu rechnen gelernt, jeder Verlust erhöht die

folgende Gewinnaussicht. „Wer zuletzt lacht, lacht am besten“.

Beim häuslichen Spiel wird grundsätzlich ein bestimmtes Spielkapital ausgehändigt, nur damit ist zu arbeiten.

Ich rate nachdrücklichst, mit Spielmünzen zu spielen und nicht blos auf dem Papier zu arbeiten. Die Münze ist plastisch, Gewinn und Verlust treten materiell in Erscheinung; das Auge gewöhnt sich an steigende oder fallende Geld-Stapel. Das ist wichtig! Auf dem Papier läßt sich das Spielkapital beliebig steigern, da gerät der Spieler in den „Zahlentimmel“. Mit Geld zu spielen zwingt zur Einschätzung der Realität. Ist das Spielkapital futsch, muß eben aufgehört werden. Anleihen werden nicht geduldet. Zuzusehen, wie die anderen dank klügerem Spiel gewinnen, ist auch unterhaltend und ein sehr gutes pädagogisches Mittel zur Selbsterkenntnis und zur Gewinnung neuer Einsichten.

Mindest- und Höchsteinsätze.

Der Mindesteinsatz in Zoppot beträgt 2 Danziger Gulden, d. i. je 81 Pfennige = 1,62 Mark.

Die Höchsteinsätze in Zoppot betragen

Plein, d. i. auf eine Nummer	72	Gulden
Auf 2 Nummern (à cheval)	144	„
Auf Transversale zu 3 Nummern	200	„
Auf ein Carré zu 4 Nummern	280	„
Auf Transversale zu 6 Nummern	440	„
Auf eine doppelte Chance	1200	„
Auf eine einfache Chance	2400	„

Wie es in anderen Kasinos zur Zeit gehalten wird, ist mir nicht genau bekannt, da die Geldentwertung zeitweilige Veränderungen erforderlich macht. Der Mindesteinsatz in Monte Carlo soll derzeit 5 Francs = ungefähr 1,15 Mark betragen. Es kann also mit bescheidenen Mitteln gesetzt werden.

Der Spieltisch im Kasino.

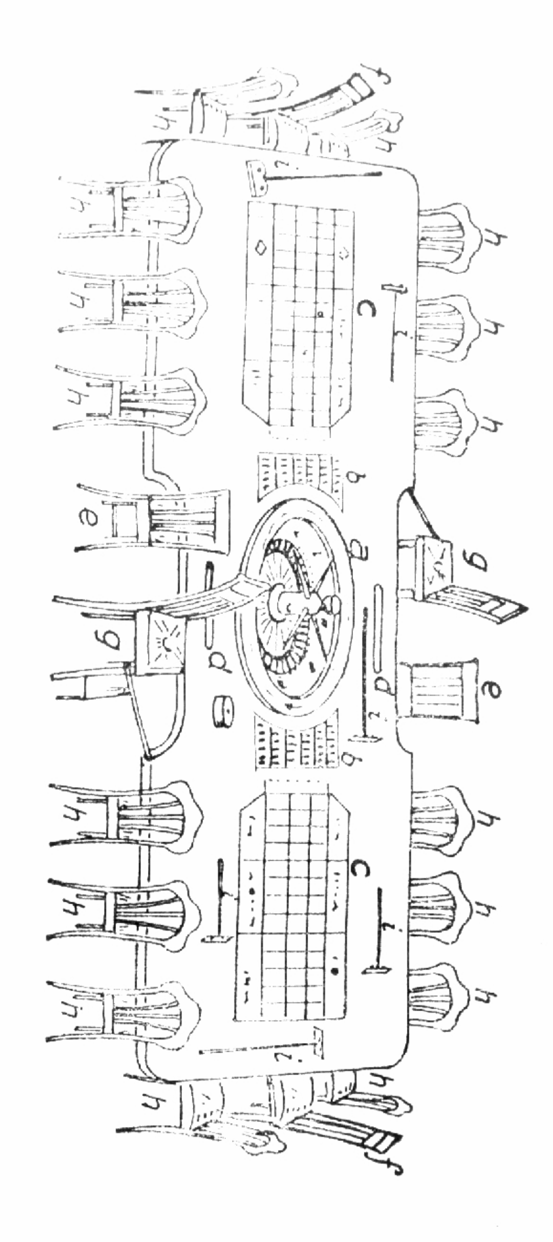
a - Roulette, in der Mitte des Tisches eingelassen.
b - Geldrollenzähler.
c - Spielplan.
d - Schlitze für eingewechseltes Papiergeld.
e - Croupier.
f - Hilfscroupier für Einsatz und Auszahlung.
g - Aufsichtführender.
h - Stühle für Spielende.
i - Geldrechen.

Ein Roulette hat also rechts und links einen Spieltisch.

Die Croupiers wechseln sich im Drehen des Roulettes ab (Handwechsel).

Um die Stühle der Mitspieler stehen auch noch Spieler.

In jedem Kasino sind eine Anzahl derartiger Doppeltische aufgestellt, die je nach Besuch in Betrieb genommen werden.



Wie man setzt.

Auf der nebenstehenden 2farbigen Abbildung sind auf dem Spielplan lateinische Buchstaben gesetzt, die auf Punkte hinweisen. Die Punkte zeigen die Art des Setzens an.

A Punkt auf eine Nummer = **35fache** Chance
Satz auf **eine** Nummer

B Punkt zwischen zwei Nummern = **17fache** Chance
Satz auf **zwei** Nummern

C Punkt auf Transversale zu 3 Nr. = **11fache** Chance
Satz auf **drei** Nummern

D Punkt inmitten eines Quadrates = **8fache** Chance
Satz auf **vier** Nummern

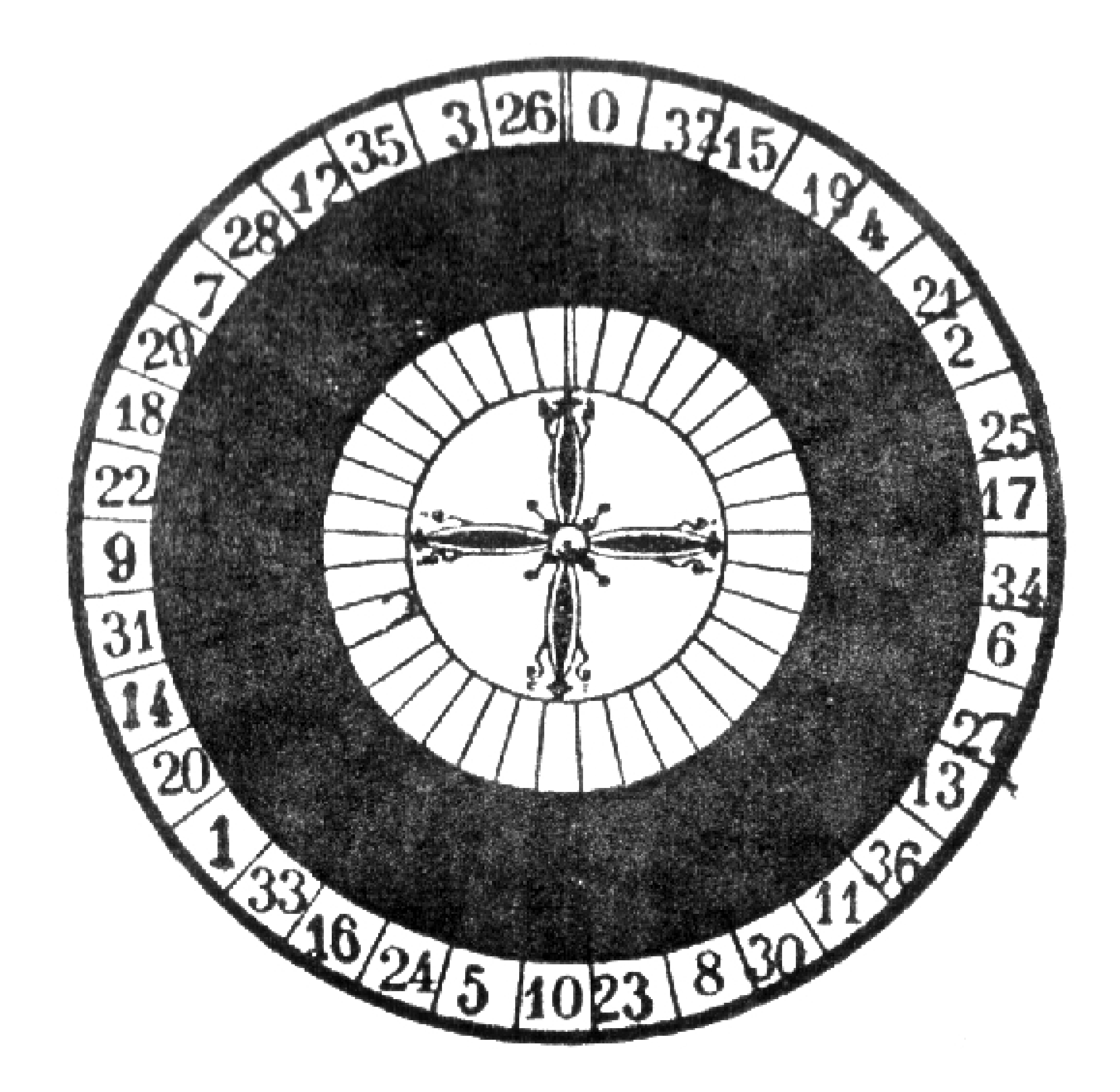
E Punkt für die ersten Vier 0—3 = **8fache** Chance
Satz auf **vier** Nummern

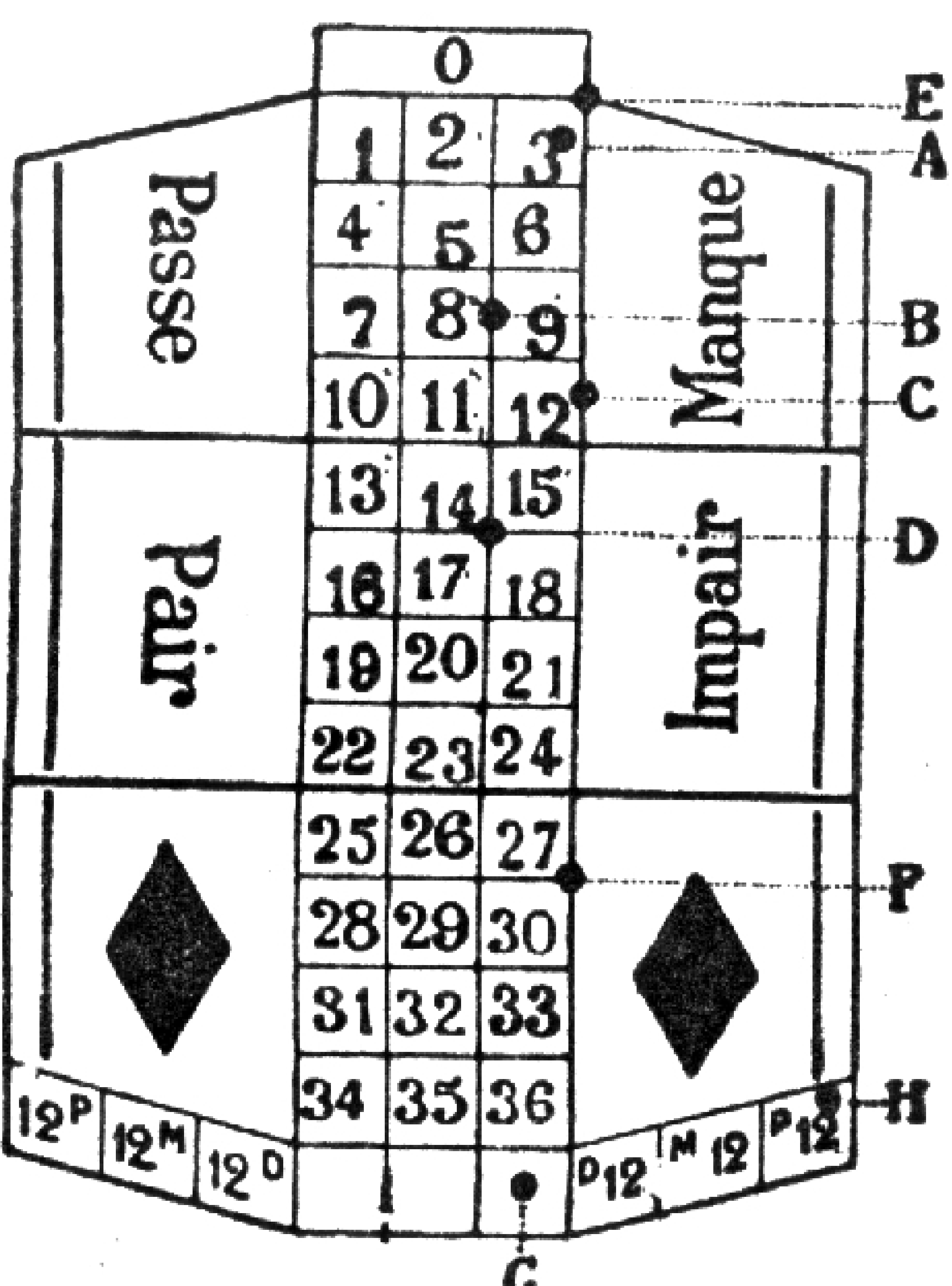
F Punkt auf Transversale zu 6 Nr. = **5fache** Chance
Satz auf **sechs** Nummern

G Punkt auf 1 Kolonne = **2fache** Chance
Satz auf **zwölf** Nummern

H Punkt auf 1 Dutzend = **2fache** Chance
Satz auf **zwölf** Nummern

Beim Satz auf einfache Chance wird der Einsatz auf das Feld gelegt. Die Linien an den Längsseiten bezeichnen „en prison“ gesetzt, also wenn **0** herausgekommen ist.





Die Spielregeln.

Vorstehende Abbildung veranschaulicht den Spielplan.

Die schwarzen Punkte darauf zeigen an, wie gesetzt werden kann.

Die **einfachen Chancen:**

Pair (gerade) — Jmpair (ungerade)
Rouge (rot) — Noir (schwarz)
Manque (1—18) — Passe (19—36)

werden einfach bezahlt, d. h. also, daß ein Spieler, der zum Beispiel 10 Gulden gesetzt hat, im Gewinnfalle 10 Gulden und seinen Einsatz, also 20 Gulden, zurückerhält.

Die **mehrfachen Chancen** werden wie folgt ausbezahlt:

A	auf eine volle Nummer	**35**× d. Einsatz
B	à cheval auf zwei Nummern	**17**× „ „
C	auf Transversale zu 3 Num. (pleine)	**11**× „ „
D	auf ein Carré zu 4 Nummern	**8**× „ „
E	auf ein Carré zu 4 Num. (les 4 premiers)	**8**× „ „
F	auf Transversale zu 6 Num. (simple)	**5**× „ „
G	auf eine Colonne zu 12 Nummern	**2**× „ „
H	auf 1., 2. und 3. Dutzend	**2**× „ „

P. premier, bedeutet das erste Dtzd. (die Nr. 1—12)
M. milieu, bedeutet das mittlere Dtzd. (die Nr. 13—24)
D. dernier, bedeutet das letzte Dtzd. (die Nr. 25—36)

Kommt **Zéro** (-O) heraus, so wird es behandelt, wie eine volle Nummer, und alle Einsätze auf einfache Chancen verlieren die Hälfte beziehungsweise „gehen en prison“, während Einsätze auf mehrfache Chancen, mit Ausnahme der mit 0 kombinierten vollständig der Bank gehören.

Wie das Roulette bewegt wird.

Der Croupier setzt die Scheibe in langsame Bewegung von links → nach rechts, faßt mit der rechten Hand die Kugel und bringt sie in umgekehrter Richtung, also der des Uhrzeigers ←, in Bewegung. Die Kehlung am Rande der Schale ist die eigentliche Lauffläche. Die Kugel soll mehrere Male in der Hohlkehle herumlaufen, ehe sie sich nach der Mitte hin bewegt. Hierbei stößt sie an die Prellblöcke, mehrere ▱ geformte Ziernägel, fliegt hin und her und fällt schließlich auf die Scheibe und in ein Nummernfach.

Falsch ist das Verfahren, die Scheibe heftig in Rotation zu setzen und dann die Kugel einfallen zu lassen; dabei fliegt sie oft über Roulette und Tisch weg.

Das Antreiben der Kugel muß geübt werden, damit sie einen langen und gleichmäßigen Lauf hat. Geize nicht mit der aufzuwendenden Kraft! Denke aber auch nicht, es sei ein Trainingsmittel für Athleten!

Das Zahlensystem der Roulette.

Abgesehen von der Zinsnummer 0 enthält das Roulette die Ziffern 1 bis 36. Das sind 6 mal 6, oder ein Quadrat von je 6 Seitenziffern. Man kann nicht sagen: hier oder da beginnt die Reihenfolge, denn die Zahlen sind derart gemischt, daß hohe, mittlere und niedrige nebeneinander stehen. Das ist auch notwendig, sonst würde der Kreis Zonen bilden, welche ein geschickter Croupier mit Absicht treffen könnte.

Ob dennoch Geheimnisse in der Zahlenfolge stecken? Das soll untersucht werden. Zunächst schreiben wir die 36 Zahlen in der Reihenfolge des Einmaleins auf

1	2	3	4	5	**6**	21	
							(+ 36)
7	**8**	9	10	**11**	12	57	
							(+ 36)
13	14	**15**	**16**	17	18	93	
							(+ 36)
19	20	**21**	**22**	23	24	129	
							(+ 36)
25	**26**	27	28	**29**	30	165	
							(+ 36)
31	32	33	34	35	**36**	201	
96	102	108	114	120	126	666	
(+ 6	+ 6	+ 6	+ 6	+ 6			

Wir erfreuen uns an der regelmäßigen Steigerung der senk- und wagerechten Reihen und verweilen bei der Erinnerung an die heilige Zahl 666, der Zahl „des Menschen“, von dem in der Offenbarung

Johannes geschrieben steht. Auch nehmen wir davon Kenntnis, daß sich alle Endsummen durch 3 teilen lassen, die senkrechten auch durch 2 und 6, während alle wagerechten Summen ungleiche Zahlen aufweisen, die sich weder durch 6 noch 9 teilen lassen. Jetzt zählen wir diejenigen Zahlen zusammen, die von den Eckpunkten in verbindenden Linien im liegenden Kreuz bilden, sie sind in ☐ gedruckt.

1	8	15	22	29	36 zusammen 111
6	11	16	21	26	31 zusammen 111

Teilen wir die Gesamtsumme 666 durch 6, so erhalten wir ebenfalls 111. Zählen wir 111 wagerecht zusammen, so erhalten wir 1+1+1=3 und damit den Schlüssel 3—6—9, zumal 666 ebenso zusammengezählt 6+6+6=18, dann 1+8=9, auch zu reduzieren ist. Das greift in das Gebiet der Zahlenmystik über, ein Kapitel, welches an dieser Stelle nicht weiter behandelt werden kann.

Es wird jedoch schon mancher etwas von Magischen Quadraten gehört haben und es drängt sich die Frage auf: ist die Reihenfolge der Zahlen auf der Roulette etwa ein magisches Quadrat? Bei diesem müssen alle senk- und wagerechten Summen 111 ergeben. Ein solches Quadrat ist möglich, es ist der Sonne geweiht und sieht so aus:

6	32	3	34	35	1
7	11	27	28	8	30
19	14	16	15	23	24
18	20	22	21	17	13
25	29	10	9	26	12
36	5	33	4	2	31

Bei dieser Zahlenanordnung ergibt jede Reihe senkrecht oder wagerecht und ebenso über's Kreuz stets 111!

Das Quadrat der Sonne bringt einen andern Gedanken. Das Rad des Roulettes ist ein Sinnbild der Sonne, mit ihren Strahlenbündeln. Oder ein Bild der Sonnenbahn, 12 Tierkreiszeichen, jedes mit 3 Dekanaten 36 und die Kugel stellt die Sonne vor, die den Kreis durchläuft.

Aber die Zahlenfolge hat den Nachteil der mangelnden Vermischung aller Zahlen, es ist für das Roulette ein Fehler, wenn nebeneinanderliegen 34 und 35, 27 und 28, 14, 15, 16 und 19, 23 u. 24, 20, 21 u. 22 usw.

Beginnen wir mit 0, so hat das Roulette folgende Zahlenreihe.

32	15	19	4	21	2 = 93
25	17	34	6	27	13 = 122
36	11	30	8	23	10 = 118
5	24	16	33	1	20 = 99
14	31	9	22	18	29 = 123
7	28	12	35	3	26 = 111
119	126	120	108	93	100 = 666

Von der schönen Regelmäßigkeit, die uns an den ersten Aufstellungen ergötzte, ist keine Spur mehr vorhanden. Die Normalzahl 111 findet sich nur 1 mal vor. Vielleicht könnte der Beginn mit einer andern Zahl ein besseres Ergebnis zeitigen, wie wir jedoch zählen, es finden sich nur 3 Folgen von 6 Zahlen, die zusammen 111 ergeben, nämlich

7	28	12	35	3	26 = 111
2	25	17	34	6	27 = 111
23	10	5	24	16	33 = 111

alle anderen bringen andere Endsummen. Auch das liegende Kreuz kann mit 91 und 156 keinen Rythmus bilden.

Wir kommen schließlich zu der Überzeugung, daß kein Rythmus in der Reihenfolge steckt. Es galt lediglich die Zahlen bunt zu mischen, wobei auch andere Ordnungen möglich wären.

Und sagen: Schade!

Der Schachspieler wird versuchen, durch den Rösselsprung eine ihm sympathischere Mischung zu finden.

Außer der obigen, gewissermaßen klassischen Nummernfolge gibt es noch andere, die keinerlei Vorzüge voraus haben, sich zuweilen im Handel vorfinden und daher den Anspruch erheben können, genannt zu werden.

0	2	14	35	23	4	16
	33	21	6	18	31	19
	8	12	29	25	10	27
00	1	13	36	24	3	15
	34	22	5	17	32	20
	7	11	30	26	9	28

Also ein Spiel mit Zéro und Doppelzéro. Dieses wird in geringeren Orten benutzt, besonders in Belgien soll es gebräuchlich sein.

0	15	32	4	19	2	21
	17	25	6	34	13	27
	11	36	8	30	10	23
00	5	24	16	33	1	20
	14	31	9	22	18	29
	7	28	12	35	3	26

Eine Variation des Vorstehenden und daher ebensowenig empfehlenswert. Diese Ausführungen sind im Handel, man achte beim Ankauf darauf, damit die Studien mit dem richtigen Spiel vorgenommen werden.

Die Verteilung von Rot und Schwarz.

Die Farben wechseln ab, 32 beginnt mit Rot. Sind die Zahlen nicht rythmisch geordnet, so kann deren Verteilung auf die Farben auch nicht rythmisch sein. Von

1- 9: die ungerad. Zahlen sind rot, die geraden schwarz

11-18: die geraden Zahlen sind rot, die ungerad. schwarz

19-27: die ungerad. Zahlen sind rot, die geraden schwarz

29-36: die geraden Zahlen sind rot, die ungerad. schwarz

Die nicht genannten Zahlen 10 und 28 sind schwarz.

Je 18 Zahlen entfallen auf jede Farbe.

Anders sieht das Bild auf dem Spielplan aus, wenn wir die 3 Kolonnen prüfen:

die erste Kolonne hat je 6 rote und schwarze Zahlen

die zweite Kolonne hat nur 4 rote u. 8 schwarze Zahlen

die dritte Kolonne hat 8 rote und 4 schwarze Zahlen

Das kann bei einzelnen Spielsystemen von Bedeutung sein, wenn zugleich auf Kolonnen und Farben gesetzt wird.

Pair und Impair.

Je 18 Zahlen sind naturgemäß gerade und ungerade: Aber während bei Rot und Schwarz eine regelmäßige Abwechslung stattfindet, fehlt diese bei dieser zweiten einfachen Chance. Mehrfach liegen Pair und Impair nebeneinander, so

15/19 25/17 34/6 27/13 30/8 24/16 1/33
20/14 31/9 22/18 29/7 28/12 35/3

Also 26 von 36 Zahlen sind in falscher Reihenfolge vorhanden. Da sich diese Unregelmäßigkeiten

über das ganze Roulette verteilen, ist der Einfluß auf das Spiel nicht groß. Immerhin sei die Differenzierung festgestellt.

In den 9 Ziffern 32-34 (auf dem Roulette!)
sind 5 ungerade u. 4 gerade Zahlen

in den 9 Ziffern 6-10 (auf dem Roulette!)
sind 5 gerade u. 4 ungerade Zahlen

in den 9 Ziffern 5-9 (auf dem Roulette!)
sind 5 ungerade u. 4 gerade Zahlen

in den 9 Ziffern 22-26 (auf dem Roulette!)
sind 5 gerade u. 4 ungerade Zahlen

Das kann unter Berücksichtigung der Eigenart in der Spielfolge von einer, wenn auch schwachen Bedeutung für das Ergebnis sein.

Passe und Manque.

Das sind die Zahlen 19-36 und 1-18. Normalerweise sollen auch diese in der Reihenfolge abwechseln und diese Aufgabe ist gelöst, indem stets ein Wechsel zwischen Manque und Passe stattfindet.

Die Kolonnen.

Die Spitzen der 3 Kolonnen werden von den 3 Zahlen 1, 2 und 3 gebildet, dann kommen die Progressionen, jeweilig um 3. Also

1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36

Die Zugehörigkeit einer Zahl zu einer der 3 Kolonnen ist schnell zu berechnen. Wir teilen durch 3 geht die Zahl glatt auf, gehört sie zur 3. Kolonne,

die alle durch 3 teilbaren Ziffern enthält. Bleibt 1 Rest, so gehört die Zahl zur 1. Kolonne, bleibt 2 Rest zur 2. Kolonne. Bei einer idealen Anordnung müssen die Zahlen abwechselnd einer der drei Kolonnen angehören. Beginnen wir mit 32 (nach 0), so finden wir:

2, 3, 1, | 1, 3, 2, | 1, 2, 1, | 3, 3, 1, | 3, 2, 3, | 2, 2, 1, |
2, 3, 1, | 3, 1, 2, | 2, 1, 3, | 1, 3, 2, | 1, 1, 3, | 2, 3, 2, |

Wir sind unbefriedigt! die Reihenfolge entspricht unserer Anforderung nicht, es liegen bis 5 Zahlen beieinander, wo eine Kolonne nicht drin vertreten ist.

Das dokumentiert die Schwierigkeit, eine Anordnung zu finden, bei der alle Spielarten völlig untereinander ausgeglichen sind. Dabei können die Ergebnisse nicht so gleichverteilt sein, wie bei Schwarz und Rot, Passe und Manque.

Jedenfalls merken wir uns den Fall!

Roulettes mit anderen Zahlenanordnungen.

Die bis hierher behandelte Zahlenanordnung gilt als die Klassische, die allein in Monte Carlo und Zoppot vorkommt. Es finden sich jedoch auch Roulettespiele im Handel, die eine andere Anordnung haben.

0	2	14	35	23	4	16	94	333
	33	21	6	18	31	19	128	
	8	12	29	25	10	27	111	
00	1	13	36	24	3	15	92	333
	34	22	5	17	32	20	130	
	7	11	30	26	9	28	111	
	85	93	141	133	89	125	666	
	319			347				

Hierbei sind demnach 2 mal Null vorhanden, die Bank beansprucht ~~vermutlich~~ einen höheren Gewinn.

Die Zahlenanordnung läßt ebenfalls große Unregelmäßigkeit erkennen.

Eine dritte Reihenfolge, die ebenfalls 0 und 00 enthält, ist folgende

0	15	32	4	19	2	21	93	333
	17	25	6	34	13	27	122	
	11	36	8	30	10	23	118	
00	5	24	16	33	1	20	99	333
	14	31	9	22	18	29	123	
	7	28	12	35	3	26	111	
	69	176	55	173	47	146	666	
	300			366				

Ich rate beim Einkauf nur die richtige Reihenfolge mit 0 ohne 00 zu wählen.

Die Abstimmung der Gewinnchancen.

Das Roulette hat 37 Felder, davon spielt eins die Bank, nämlich 0; somit bleiben 36 für die Spieler. Angenommen, es werden alle 36 Felder mit je 1 besetzt, so fallen 35 an die Bank, welche sie jedoch unverkürzt dem einen Gewinner auszahlt. Beim 37. Spiel durchschnittlich muß 0 kommen, dann fallen alle Einsätze der Bank zu. Diese arbeitet also mit einer Abgabe von rund 2,7%.

Demnach wird auf eine herausgekommene Nummer der 35fache Einsatz als Gewinn zu diesem selbst ausgezahlt.

Es werden 2 Nummern besetzt. Die Bank zieht 34 Einsätze ein und zahlt das 17fache des Einsatzes, 2×17=34+2=36.

In dieser Weise wird weiter gerechnet, demnach
36 Einsätze - 1 = 35 auf eine Nummer, das 35fache: plein;
36 „ - 2 = 34 auf zwei Nummern, das 17fache: à cheval;
36 „ - 3 = 33 auf drei Nummern, das 11fache: Transversal zu 3 Nummern;
36 „ - 4 = 32 auf vier Nummern, das 8fache: Quadrat zu 4 Nr. (od. 0, 1, 2, 3)
36 „ - 6 = 30 auf sechs Nummern, das 5fache: Transversal zu 6 Nummern:
36 „ - 12 = 24 auf zwölf Nummern, das 2fache: Kolonne oder Dutzend;
36 „ - 18 = 18 auf achtzehn Numm., das 1fache: einfache Chance;
36 „ - 24 = 12 a. vierundzwanzig Nr., das $^1/_2$fache: halbe Chance.

Somit sind sich die Gewinnchancen rechnungsmäßig durchaus gleich. Nur die einfache Chance hat eine Vergünstigung, weil beim Herauskommen von 0 nicht alle Einsätze der Bank verfallen, sondern nur die Hälfte davon. Die auf einfache Chancen gemachten Einsätze gehen in „prison“, sie werden an den Rand geschoben und der nächste Schlag entscheidet, ob Bank oder Spieler Eigner wird. Nämlich: Die gefangen gesetzten Einsätze auf Schwarz, Pair usw. fallen dem Spieler zu, wenn der Schlag Schwarz, Pair usw. bringt, dagegen der Bank, wenn Rot, Impair usw. herauskommt. Alle andern Einsätze gehören beim Herauskommen von 0 der Bank. Nur wer mit der Bank spielend, auf 0 gesetzt hat, erhält als Gewinn den 35fachen Einsatz, plein, genau wie alle andern Nummern.

Gewinn und Verlust.

Soweit erscheint das Spiel als ein reines Geschäft, bei dem den Unternehmer ein Gewinn von jeweils 2,7% zufällt, was bei der Anzahl der getätigten „Geschäfte“ (in Zoppot täglich etwa 3000 Coups-Schläge an 3—5 Tischen) schon lohnend ist. Der Spieler will die Bank aber überlisten, um anstatt ihr zu zinsen, von ihr zu gewinnen und diese nimmt den Kampf auf und sucht den Spieler zu überlisten, um sich zu verteidigen und einen höheren Gewinn zu erzielen. Die Wahrscheinlichkeitsrechnung kommt beim einzelnen Spiel nur unvollkommen zum Ausdruck, wohl aber im Durchschnitt bei 50—100 Spielen. Jede Abnormalität auf einer Seite zieht eine solche auf der andern Seite nach sich. Es kommt nicht immer Schwarz auf Rot, Pair auf Impair, das Roulette hat Serientage, an denen gewisse Chancen bevorzugt oder benachteiligt sind. Die Bank setzt sich in Verteidigung durch einen „Wechsel der Hände“, d. h. die Croupiers werden gewechselt, weil oft ein

Croupier einseitig schlägt. Dagegen kann der Spieler nur seine Beobachtung einsetzen.

Geistige Strategie!

Darin liegt der Anreiz zum Roulettespiel.

Mit blinden Kräften ist nichts zu gewinnen.

Die Spielfolgen sind etwa jeden Tag anders gefärbt. Die Rythmen wechseln schon während des Spieles. Da bedarf es der Beweglichkeit des Verstandes; unausgesetzte Beobachtung ist erforderlich und **selbstverständlich eine fortlaufende Protokollierung des Spieles und der Einsätze.**

Wer nur mal an den Tisch tritt, um sein Glück zu probieren, hat das Gesetz der Wahrscheinlichkeit gegen sich und wird ehestens sein Geld verlieren.

Welche Nummern wählt der Gelegenheitsspieler? Seinen Geburtstag; ist er verliebt, den seiner Geliebten; seinen Hochzeitstag; sein Alter oder das seiner Holden; das gegenwärtige Datum usw. Was können nicht alles für Einfälle und Leitmotiven kommen!

Der systematische Spieler lächelt überlegen, er weiß bessere Methoden, um der Bank ein Schnippchen zu schlagen!

Nur der trainierte Systemspieler hat eine gute Aussicht auf Gewinn.

Wer ungeübt mit einem System an dem Spieltisch sitzt, kann gelegentlich gewinnen, aber er wird wahrscheinlich gründlich verlieren.

Es genügt nicht, einem frisch eingestellten Rekruten das beste Gewehr in die Hand zu geben und ihn vor den Feind zu stellen, er muß erst ausgebildet werden, sonst verliert er Freiheit oder Leben.

So ist es auch mit dem Roulette.

Starre und bewegliche Systeme.

Die Systeme wechseln im Erfolg. Heute bringt eine Methode unerwartet hohe Gewinne, morgen verliert damit der Spieler seinen Einsatz überraschend schnell. Wer sich nur auf ein System eingeübt hat, ist erheblich im Nachteil gegenüber dem beweglichen Spieler.

Beginnt das Spiel, so werden erst die Fühler ausgestreckt, indem einige billige Probesätze gemacht werden. Nach einem Dutzend Schläge (Coups) ist die Tendenz der Stunde erkennbar und es kann das erfolgversprechendste System ausgewählt werden.

Ich sage: Tendenz der Stunde! Oft genügt ein „Handwechsel", d. i. Wechsel des Croupiers, um die Tendenz zu ändern. Darin ist der geistige Anreiz zu erblicken! Nur längere Übung vermag das Gefühl für die Tendenz zu entwickeln. Der Neuling rasselt trotz bester Systeme erst einige Male mit seinem Einsatzkapital hinein, ehe er zum soliden Gewinn kommt.

Wohl hat auch jener Recht, der sagt: das Roulette ist eine nervenlose Maschine; nur der gewinnt, der ihr maschinenmäßig nervenlos begegnet. Aber wer überhaupt Maschinen kennt, hat Erfahrung von einem Geist in der Maschine! Und wenn eine Fabrik Serien von 100 gleichen Maschinen baut, so gleicht letzten Endes keine der andern, jede hat ihre Eigenheiten. Das Roulette hat eine ganze Anzahl Eigenheiten. Launen, wie eine verwöhnte schöne Frau und empfängt außerdem Stimmungen durch die sie bewegende „Hand", die wiederum auch kein

nervenloser Meschanismus ist, sondern einer stark beeindruckbaren Persönlichkeit angehört!

Da gilt es, immer mitzugehen, jeden Stimmungswechsel zu fühlen und sich ihm anzupassen. Das geschieht durch Wechsel im System! Ohne System zu spielen ist Vergeudung seines Geldes, nichts anderes! Wer Geld verschenken will, findet nützlichere Stellen, wo Not und Elend damit gemildert werden können.

Auch ist es nicht ganz richtig, nur mit fremden Systemen zu spielen. Jedes System setzt eine besondere Veranlagung voraus. Wer nun das Roulette studiert, kommt zu Spielfolgen, der man mit eigenen Systemen am besten gerecht wird. Mit diesen Problemen haben sich viele Mathematiker abgegeben. Schärfung der Urteilskraft ist eine Folge der Übung. Skat usw. kann nur in Gesellschaft gespielt werden. Roulette kann der Einsame studieren.

Darum baut sich dieses Buch systematisch auf, es führt in die Technik der Roulettesysteme ein und macht den Geist beweglich und anpassungsfähig.

Der erfolgreiche Spieler vermeidet das schwere Festhalten an einem System und paßt sich jeweilig der Stunde und ihrer Tendenz an.

Rythmus und Mathematik.

Wir leben im Zeitalter der erkannten, erforschten Rythmen. Wo sich materielle Körper fortgesetzt bewegen, bildet sich ein Rythmus aus. Musik ist tönender Rythmus, Tanz solcher der Bewegung. Jeder Arbeitgang erfolgt am besten im Rythmus. In diesem drehen sich die Gestirne, wachsen die Wesen aller Reiche der Natur.

Auch die Kugel im Roulette erstrebt Rythmus. Es ist zu beobachten, er wechselt. Die Kugel würde in gleichmäßigeren Rythmen laufen, wenn die Hand des Croupiers nicht durch die Arbeit des Geldverkehrs bei jedem Schlag aus dem Tempo gebracht würde.

Durch Berechnung erkennen wir den Rythmus des Spieles.

Die Kugel hat nur die eine Möglichkeit, in eines der 37 Löcher zu fallen. Es muß jedesmal folgendes Ergebnis herauskommen: eine Zahl, eine Farbe, entweder gleich oder ungleich, passe oder manque.

In der Hauptsache muß beim Wechsel der Ergebnisse zum Schluß eine gleichmäßige Berücksichtigung aller Möglichkeiten herauskommen. Nur bei langen Spielfolgen kommen Ergebnisse heraus, wo sich diese mit den Wahrscheinlichkeitsberechnungen decken. Das ist auch der Fall. Doch ist es Unsinn, etwa 2 Millionen Schläge statistisch bearbeiten zu wollen, eine Arbeit ohne Lohn! Denn schon die Erfassung von 2000 Schlägen ergibt abgerundet dieselben Ziffern wie die Wahrscheinlichkeitsrechnung.

Die einfachen Chancen.

Da 37 Felder sich nicht durch 2 in gerader Ziffer teilen lassen, gilt 0 nicht als Farbe, nicht als Ziffer, ist weder gerade noch ungerade, weder Passe noch Manque. Somit werden für die genannten einfachen Chancen ganz gleiche Verhältnisse geschaffen, keine Chance hat auch nur den geringsten Vorteil. Bei kürzeren Spielfolgen, die für den Spieler allein von Wichtigkeit sind, schwanken die Verhältnisse, es bilden sich Extreme von Wiederholungen, die jedesmal eine Sensation hervorrufen. Nicht nur die Tage, schon die Stunden schwanken im Rythmus. Dennoch benutzen wir die Ergebnisse der Wahrscheinlichkeitsrechnung bei den Spielkombinationen.

Nach der Wahrscheinlichkeitsrechnung müssen unter 100 Schlägen entschieden werden:

50=50% beim 1. Schlag, es bleiben unentschieden 50.
Von diesen werden wiederum entschieden:
25=50% bei der 2. Umdrehung, es bleiben unentschied. 25
Von diesen werden wiederum entschieden:
$12^1/_2$=50% bei der 3. Umdreh., es bleiben unentschied. $12^1/_2$
Von diesen werden wiederum entschieden:
$6^1/_4$=50% bei der 4. Umdreh., es bleiben unentschied. $6^1/_4$
Von diesen werden wiederum entschieden:
$3^1/_8$=50% bei der 5. Umdreh., es bleiben unentschied. $3^1/_8$
Von diesen werden wiederum entschieden:
1,62=550% bei der 6. Umdreh., es bleiben unentsch. 1,625
Von diesen werden wiederum entschieden:
0,812=50% bei der 7. Umdreh., es bleiben unentsch. 0,812
Von diesen werden wiederum entschieden:
0,465=0% bei der 8. Umdreh., es bleiben unentsch. 0,46
Von diesen werden wiederum entschieden:
0,235=0% bei der 9. Umdreh., es bleiben unentsch. 0,23
Von diesen werden wiederum entschieden:
0,115=50% bei der 10. Umdreh., es bleiben unentsch. 0,115
Von diesen werden wiederum entschieden:
0,05=750% bei der 11. Umdreh., es bleiben unentsch. 0,057

Von diesen werden wiederum entschieden:
0,028=50% bei der 12. Umdreh., es bleiben unentsch. 0,028
Von diesen werden wiederum entschieden:
0,014=50% bei der 13. Umdreh., es bleiben unentsch. 0,014
Von diesen werden wiederum entschieden:
0,007=50% bei der 14. Umdreh., es bleiben unentsch. 0,007
Von diesen werden wiederum entschieden:
0,004=50% bei der 15. Umdreh., es bleiben unentsch. 0,004
Von diesen werden wiederum entschieden:
0,002=50% bei der 16. Umdreh., es bleiben unentsch. 0,002
Von diesen werden wiederum entschieden:
0,001=50% bei der 17. Umdreh., es bleiben unentsch. 0,001.

Aus dieser Wahrscheinlichkeitsberechnung geht die Möglichkeit hervor, daß Serien bis an zwanzig theoretisch zulässig sind. Diese sind auch vorgekommen! Meistens jedoch wechselt die Chance innerhalb 10 Schlägen. Die Statistik bestätigt das.

Diese Wahrscheinlichkeitsberechnung ist die Grundlage für die Systeme der einfachen Chancen.

Die doppelte Chance.

Mit der zunehmenden Höhe der Chance ändert sich die Wahrscheinlichkeitsberechnung, es muß das Ergebnis dahin lauten: Die Wahrscheinlichkeit größerer Spannungen zwischen den einzelnen Wiederholungen steigt mit der Chance. Sind bei einfachen Chancen Serien über 20 bereits Seltenheiten, so kann eine einzelne Nummer mehrere hundert Schläge aussetzen!

Bei doppelten Chancen ist die Wahrscheinlichkeitsberechnung so: Bei 100 Schlägen

mit	der	1.	Umdrehung	$33^1/_3$	entschieden,	Rest	$66^2/_3$
„	„	2.	„	$11^1/_9$	„	„	$22^2/_9$
„	„	3.	„	$3^6/_9$	„	„	$7^4/_9$
„	„	4.	„	$2^4/_9$	„	„	5
„	„	5.	„	$1^6/_9$	„	„	$3^3/_9$
„	„	6.	„	$1^1/_9$	„	„	$2^2/_9$

mit der 7. Umdrehung	7/9	entschieden,	Rest	1 1/9
„ „ 8. „	4/9	„	, „	1
„ „ 9. „	3/9	„	, „	6/9
„ „ 10. „	2/9	„	, „	4/9
„ „ 11. „	1/9	„	, „	3/9
„ „ 12. „	1/9	„	, „	2/9
„ „ 13. „	1/18	„	, „	3/18
„ „ 14. „	1/18	„	, „	2/18
„ „ 15. „	1/36	„	, „	3/36
„ „ 16. „	1/36	„	, „	2/36
„ „ 17. „	1/72	„	, „	3/72
„ „ 18. „	1/72	„	, „	2/72
„ „ 19. „	1/144	„	, „	3/144
„ „ 20. „	1/144	„	, „	2/144

usw.

Da nun die einfache Chance sich überwiegend innerhalb von 10 Schlägen entscheidet, dann werden sich entscheiden:

die doppelten	Chancen innerhalb von	20	Schlägen
„ fünffache	„ „ „	50	„
„ achtfache	„ „ „	80	„
„ elffache	„ „ „	110	„
„ siebzehnfache	„ „ „	170	„
„ fünfunddreißigf.	„ „ „	350	„

Diese Ziffern lassen sich leicht im Kopfe behalten. Unbekannt ist der Rythmus der abnormen Fälle! Das besagt: Kein System kann auf Unfehlbarkeit Anspruch machen, denn die Aussicht, damit den unbekannten Rythmus zu finden, ist so schlecht, daß man sich nicht viel damit zu befassen braucht. Die verschiedenen Einflüsse, wie Handwechsel, Befinden der Croupiers, Luftdruck, Feuchtigkeitsgehalt der Luft, welchen Faktoren ich Bedeutung beimesse, sind nicht in der Vergangenheit zu finden.

Es gibt Roulettefreunde, die Kenner der Mathematik sind und glauben dadurch besondere Aufschlüsse geben zu können. Aber außer Wahrscheinlichkeitsrechnung, Berechnung der erforderlichen Einsätze ist

nur noch eine gute Beobachtungs- und Kombinationsgabe erforderlich. Statistiken von ungeheueren Ausmaß haben praktisch keinen erheblichen Wert. Wer die Richtigkeit meiner Wahrscheinlichkeitsrechnung, ein paar mal nachgeprüft hat bedarf weiter keiner Statistik. Von der Mathematik und Mathematikern können wir daher keine weiterreichenden Erkenntnisse erwarten.

Und so betone ich nochmals: ein „unfehlbares" Gewinnsystem existiert nicht und kann nicht bestehen, solange die Einsatzgrenzen gezogen sind. Mit deren Fortfall würden aber auch die Spielbanken aufhören zu bestehen.

Alle Systeme beschäftigen sich mit der zu wählenden Chance und dem erforderlichen Einsatz.

Soviel hat ja jeder Denkende bei der Betrachtung der Wahrscheinlichkeitsrechnung eingesehen: bleibe ich bei meiner Chance und steigere den Einsatz im selben Verhältnis, als die Wahrscheinlichkeit des Herauskommens zunimmt, muß ich schließlich gewinnen mit Zurückholung aller bis dahin verlorenen Einsätze!

Die Progression der Einsätze.

Eine Einsatzfolge, die lediglich bezweckt, einen verlorenen Einsatz zurückzuholen, hat keinen Sinn. Der Grundsatz muß lauten: jeder einzelne Schlag soll einen kleinen Gewinn übrig lassen. Da können die Progressionen auf langen Lauf eingerichtet sein, dann muß die jeweilige Steigerung geringer bemessen werden, um nicht zu schnell die Grenze der Satzhöhe zu erreichen. Diese Progression ist erforderlich, wenn der Einsatz mit dem Beginn einer Chance zusammenfällt. Oder sie kann reichlicher bemessen werden, wenn im Laufe einer Chance mit dem Einsatz begonnen wird. Benutze jemand das System, dem Kommenden entgegen zu gehen, wird also, wenn Rot herausgekommen ist, gleich auf Schwarz gesetzt, so muß die Progression des langen Laufes benutzt werden. Benutzt ein anderer das System, erst dann mit dem Einsatz zu beginnen, wenn eine Chance bereits mehrere Male herausgekommen ist, z. B. es wird auf Schwarz gesetzt, nachdem bereits 3 oder 4mal Rot herausgekommen, so kann die Progression des kurzen Laufes zweckmäßig sein. Wer zuerst nach dem genannten System spielt, ist immer im Spiel, der andere wartet bis er sein System anwenden kann. Der erste gewinnt oft und dabei weniger, der andere gewinnt, nicht oft, aber gleich mehr. Das Endergebnis kann ziemlich gleich sein.

Jede Chance hat ihre eigenen Progressionen, eine Vertauschung führt unfehlbar zu bösen Verlusten.

Bei den folgenden Progressionen ist der Mindesteinsatz als Einheit gewählt. Mit höheren Einsätzen sind die Progressionsfolgen nicht durchzuführen!

Für die Einsätze sind die Bestimmungen von Zoppot angenommen, Mindesteinsatz 2 Gulden = 1,60 M. Höchster Einsatz 2400 Gulden.
Beispiele.

Die einfache Chance.

a)	I		II	III		
Einsatz	2	4	6	8	10	12
Gewinn	2	4	6	8	10	12
Spielkapital	2	6	12	20	30	42
Verlust am Ende			—	—4	—10	—18
Gewinn am Ende	+2	+2	—	—	—	—

Ein Gewinn ist bei I, Zurückholung der Einsätze bei II, fortlaufend steigender Verlust bei III, folglich ist diese Steigerung falsch!

b)	I				II		
Einsatz	2	4	7	12	20	34	56
Gewinn	2	4	7	12	20	34	56
Spielkapital	2	6	13	25	45	79	135
Gewinn am Ende	+2	+2	+1	+1	—	—	—
Verlust am Ende	—	—	—	—	—5	—11	—23

Die ersten 4 Schläge bringen einen kleinen Gewinn, dann folgend ein schnell anwachsender Verlust, folglich ist diese Steigerung auch falsch. Wenn der Einsatz immer nur verdoppelt wird, bleibt der Endgewinn immer nur 2 Gulden, ist also unrentabel

c)										
Einsatz	2	5	12	25	55	120	250	525	1100	2300
Gewinn	2	5	12	25	55	120	250	525	1100	2300
Spielkapit.	2	7	19	44	99	219	469	995	2095	4395
Gewinn am E.	+2	+3	+5	+6	+11	+21	+33	+55	+105	+205
Verlust a. Ende	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Diese Progression geht über 10 Schläge, erfordert ein Kapital von 4545 Gulden und bringt 247 Gulden Gewinn. Das ist eine lange Progression. Das Kapital ist verloren, wenn eine abnormale Spielfolge vorkommt. Folglich muß eine Kapitalreserve von mindestens gleicher Höhe vorhanden sein, oder im System eine Sicherung liegen.

Um jeweils einen Gewinn zu machen, muß außer der Verdoppelung des vorhergehenden Einsatzes ein Zuschlag genommen werden. Ist dieser ein Gulden, so steigert sich der erste Gewinn jeweils um einen Gulden. Bei 2 ist die Gewinnzunahme bei jedem Schlag 2. Darauf baut sich folgende Progression:

d)	2	6	14	30	62	126	254	510	1022	2046	Gulden
Endgewinn	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	Gulden

Das sind auch nur jene 10 Schläge, die innerhalb der Satzgrenze möglich sind. Das Spielkapital beträgt 4072 Gulden. Für dieses Risiko ist der Endgewinn zu klein. Deshalb ist die Progression c vernünftiger.

Nun verdreifachen wir den vorhergehenden Einsatz; Kapital und Gewinn sind höher.

e)								
Einsatz	2	6	18	54	162	486	1458	2400
Gewinn	2	6	18	54	162	486	1458	2400
Spielkapital	2	8	26	80	242	728	2186	4586
Gewinn am Ende	2	4	10	28	82	244	730	214

Das ist eine verlockende Progression, sie gestattet aber nur 8 Einsätze! Dann schneidet das Satzmaximum glatt ab. Könnten wir weitersetzen, so würde mathematisch sicher der Augenblick des Gewinnes kommen.

f) Solider, mit geringerem Gewinn, dafür ein Schlag zur Rettung eines großen Teiles des Einsatzes mehr. Gewinnt dieser, bleibt ein Verlust von 930 G. übrig.
2—5—12—25—51—103—207—415—935—1875—2400 Gld

Die Stufenprogression.

Es gibt Theoretiker des Roulettes, die verspotten die Theorie, nach einem Gewinne mit dem niedrigsten Satze wieder zu beginnen; sie wollen die Konjunktur ausnutzen und schlagen vor, nach jedem Gewinne mit einer erhöhten Progressionsfolge zu beginnen.

Ist die Dauer der Konjunktur im Voraus zu wissen? Ich sage nein! Der Wechsel des Rythmus ist ja erst im Verlaufe des Spieles zu erkennen, dann strandet der Spieler mit seinem schwerer belasteten Progressionsschiff und das verursacht einen schweren Verlust! Ich will aber zum Selbsterproben eine Folge erhöhter Progressionen bringen.

Zuerst	3	7	15	31	63	127	255	511	623	1247	2400
Gewinn	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	482
Spielkap.	3	10	25	56	119	246	501	1012	1635	2882	5282
Endgew.	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	
										Verlust	407

Nachgewinn

Einsatz	3	9	27	81	243	729	2187
Gewinn	3	6	17	43	222	468	1197
Kapital	3	12	31	118	361	990	3177

Nur 7 Coups sind möglich, deshalb zu verurteilen!

Da ist nur zu sagen:

Leicht beieinander wohnen die Gedanken,
Jedoch das Maximum setzt deiner Geldgier Schranken!

Es lassen sich leichthin noch Progressionen bilden, die zwischen diesen stehen, aber man bedenke: nach dem 2. Gewinn wird bereits mit 4 Gulden Einsatz begonnen usw. Jeder Roulettestudent mag diese Verhältnisse überdenken und erproben. Es bleibt dabei: keine Wahrscheinlichkeitsberechnung ist ohne den unbekannten Faktor der Unsicherheit, deshalb ist Bescheidenheit mehr als ein Zier, es ist oft die einzige Rettung!

Man präge sich immer wieder ein: keine Mathematik hilft über den unbekannten Faktor des Verlaufes eines Spieles hinweg! Die Existenz der Spielbanken läßt genugsam erkennen, daß die vorgesehenen Abgaben bezahlt werden. Spieltheoretiker, die immer unfehlbare Systeme gegen Entgelt in Zeitungen anpreisen, Artikel in Kasinozeitungen schreiben zum Anreiz der Interessenten, hätten alles das nicht nötig, wenn sie mit ihren „unfehlbaren Systemen" ihr Geld einfacher verdienen könnten.

Andere Progressionen sind viel bescheidener, es wird um 1 oder 2 oder 3 überhöht, wobei man tief inMinus geraden kann, ohne entsprechende Gewinnchancen zu haben.

z. B. Satz	2	3	5	8	12	17	23	30	38
Erhöhung	—	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
oder	|	|	|	|	|	|	|	|	|
Satz	2	4	7	11	16	22	29	37	48
Erhöhung	—	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
oder	|	|	|	|	|	|	|	|	|
Satz	2	5	9	14	20	27	35	44	54
Erhöhung	—	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10

usw.

Zur Erprobung dieser Progressionen rate ich nicht nur zum Gebrauch des eigenen Roulettespieles, sondern auch zum Bezug der Zoppoter Kasinozeitung mit ihren täglichen Permanenzen.

Das System der Überhöhung um jeweils 1 stammt von d' Alembert.

Die doppelte Chance.

Mindesteinsatz 2 Gulden, Höchsteinsatz 1200 Gulden.

Die Wahrscheinlichkeit des Herauskommens ist 1:3.

a) Einsatz	2	4	6	8	10	usw.
Gewinn	4	8	12	16	20	
Spielkapital	2	6	12	20	30	usw.
Gewinn am Ende	+4	+6	+6	+4	—	
Verlust am Ende	—	—	—	—	—	

Weiterhin zunehmender Verlust!

Nur um zu zeigen, daß die Progression eine Ueberhöhung haben muß!

b)									
Einsatz	2	4	6	8	12	20	30	48	74
Gewinn	4	8	12	16	24	40	60	96	148
Spielkapital	2	6	12	20	32	52	82	130	204
Gewinn am Ende	4	6	6	4	4	8	8	14	18

Einsatz	112	170	256	385	580	875
Gewinn	224	340	512	770	1160	1750
Spielkapital	316	486	742	1127	1707	2582
Gewinn am Ende	20	24	26	28	33	43

Setzen wir noch das Maximum 1200 Gulden, so erhöht sich der Kapitalaufwand auf 3782 Gulden, es werden davon 3600 hereingebracht, es verbleibt aber immer ein Verlust von 182 Gulden.

Mit Gewinn sind also 15 Schläge angängig, mit Verlust 16 Schläge.

Konnten wir bei den einfachen Chancen 10 Schläge durchführen, damit also die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes innerhalb der normalen Spielfolgen für uns buchen, ist das bei der 2fachen Chance nicht mehr möglich! Denn da ist 20 × dasselbe Ergebnis normal möglich.

Die fünffache Chance.

Mindesteinsatz 2 Gulden, Höchsteinsatz 440 Gulden.

Die Wahrscheinlichkeit des Herauskommens ist 1:6.

a)									
Einsatz	2	3	4	5	6	8	9	12	15
Gewinn	10	15	20	25	30	40	45	60	75
Spielkapital	2	5	9	14	20	28	37	49	64
Gewinn am Ende	10	13	15	16	16	20	17	23	26

Einsatz	18	22	25	35	40	50	60
Gewinn	90	110	125	175	200	250	300
Spielkapital	82	104	129	164	204	254	315
Gewinn am Ende	26	28	31	37	36	46	45

Einsatz	75	90	110	135	165	200
Gewinn	375	450	550	675	825	1000
Spielkapital	390	480	590	725	890	1090
Gewinn am Ende	60	60	70	85	100	110

Einsatz	240	290	350	440
Gewinn	1200	1450	1750	2200
Spielkapital	1330	1620	1970	2410
Gewinn am Ende	115	125	135	263

Somit sind 26 Schläge möglich. Das ist wiederum zu wenig, nur die Hälfte der Möglichkeit. Somit steigert sich das Risico, wenn nicht durch Systemspielen diesem begegnet wird.

Die achtfache Chance.

Mindesteinsatz 2 Gulden, Höchsteinsatz 280 Gulden.

Die Wahrscheinlichkeit des Herauskommens ist 1:8

a)									
Einsatz	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gewinn	16	24	32	40	48	56	64	72	80
Spielkapital	2	5	9	14	20	27	35	44	54
Gewinn am Ende	16	22	27	31	34	36	37	37	36

Einsatz	12	14	16	18	20	24	28
Gewinn	96	112	128	144	160	192	224
Spielkapital	66	80	96	114	134	158	186
Gewinn am Ende	42	46	48	48	46	58	64
Einsatz	32	36	40	46	52	62	70
Gewinn	256	288	320	368	416	496	560
Spielkapital	218	254	294	340	392	454	524
Gewinn am Ende	70	70	66	74	76	104	106

Einsatz	80	90	100	115	130	150
Gewinn	640	720	800	920	1040	1200
Spielkapital	604	694	794	909	1039	1189
Gewinn am Ende	116	116	106	126	131	161

Einsatz	175	200	225	250	280
Gewinn	1400	1600	1800	2000	2240
Spielkapital	1364	1564	1789	2039	2369
Gewinn am Ende	211	234	236	211	201

Es sind somit 34 Schläge möglich.

Wir wollen bescheidener sein und nehmen folgende Progression, versuchend, diese in die Länge zu ziehen: Bis 10 Schläge wie vorher

b)								
Einsatz	11	12	13	14	15	16	18	20
Gewinn	88	96	104	112	120	128	144	160
Spielkapital	65	77	90	104	119	135	153	173
Gewinn am Ende	34	31	27	22	16	9	9	7
Einsatz	22	25	28	32	37	43	50	57
Gewinn	176	200	224	256	296	344	400	456
Spielkapital	195	220	248	280	317	360	410	467
Gewinn am Ende	3	5	4	8	16	27	40	46
Einsatz	64	71	79	88	100	115	130	
Gewinn	512	568	632	704	800	920	1040	
Spielkapital	531	602	681	769	869	984	1124	
Gewinn am Ende	45	37	30	23	31	51	56	
Einsatz	145	163	185	210	235	280		
Gewinn	1160	1304	1480	1680	1880	2240		
Spielkapital	1259	1422	1607	1817	2052	2332		
Gewinn am Ende	46	45	58	73	63	188		

Das sind 39 Schläge, also 5 mehr als bei a, bei fast gleichem Spielkapital.

Elffache Chance.

Höchsteinsatz 200 Gulden. Wahrscheinlichkeit 1:11.
Einsatzfolge: 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 25, 28, 31, 34, 37, 41, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 85, 100, 110, 120, 130, 150, 165, 180, 200. Kapitalbedarf 2033 Gulden, Gewinn am Ende 367 Gulden, 43 Schläge. Durch Verminderung des Gewinnes lassen sich einige Schläge mehr erzielen.

Die Siebzehnfache Chance.

Höchsteinsatz 144 Gulden. Wahrscheinlichkeit 1:17.
Einsatzfolge: 2, 2, 2, 2, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 6, 6, 6, 6, 7, 7, 7, 8, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, usw.

Die 35fache Chance.

Höchsteinsatz 72 Gulden. Wahrscheinlichkeit: 1:35.
Einsatzfolge: 25×2, 15×3, 10×4, 5×5, 4×6, 3×7, 3×8, 3×9, 3×10, 3×11, 3×12, 3×13, 3×14, 3×15, 2×16, 2×18 usw.

Bis hierher 89 Schläge — 1½ Stunden. Kann fortgesetzt werden bis 141 Schläge. Kapitalbedarf 2500 Gulden. Gewinn etwa 90 Gulden.

Wie man sieht: die Geschichte wird langweilig. Immerhin kann man in der Stunde etwa 50 Gulden gewinnen, wenn es klappt. Zur Sicherstellung eines Verlustes ist aber eine Reserve extra zu dotieren.

Diese Spielverlustreserve ist überhaupt ein Gebot der Vernunft.

Diese vorgeschlagenen Progressionen sollen nicht blindlings befolgt werden, sie sollen als Muster gelten, wie zu rechnen ist. Wenn es nicht darauf ankommt, mal 2400 Gulden zu verlieren, wird die stärksten Progressionen wählen nach dem Motto: Wer nicht wagt, gewinnt nicht. Wessen Mittel Extravaganzen nicht gestatten, wird vorsichtiger sein und sich mit geringerem Gewinn begnügen. Das mag jeder mit sich selbst ausmachen.

Paroli.

Wenn man den Gewinn stehen läßt, damit der erhöhte Einsatz einen erhöhten Gewinn nach sich ziehe, so ist das Parolispiel. Dieses kann mit Wahrscheinlichkeit nur auf die einfachen, höchstens doppelten Chancen angewendet werden, denn bei den höheren ist die Aussicht auf Serie zu gering. Das Parolispiel ist aber auch anpassungsfähig. Es kann zum Prinzip gemacht werden, jedem Gewinn ein Paroli folgen zu lassen. Man kann dabei den Satz auf derselben Chance stehen lassen, auf welcher

der Gewinn gemacht worden ist, oder kann damit nach irgendwelchem System wandern. Man will also gewissermaßen „mit dem Gelde der Bank" spielen, vergißt nur, daß die Verluste aus der eigenen Tasche bezahlt werden müssen. Parolispiel hat bereits den verstärkten Charakter von Hazard.

Es sind Vorschläge gemacht worden, Paroli bei einer kleinen Steigerung der Einsätze zu machen, wobei weder eine regelrechte arithmetische noch geometrische Progression vorliegt. Dabei soll dann Paroli die ungenügende Progression ausgleichen. Ein tiefer Sinn liegt nicht in diesem Spiel.

Immerhin — das Parolispiel ist eine andere Form der Progression, nur keine bessere.

Mit **Martingalen** werden die sinngemäßen geometrischen Progressionen bezeichnet, bei denen also mit der Höhe der Einsätze auch der Gewinn steigen soll. Das ist vernünftig gedacht. Die erforderliche Kapitalhöhe, das Risico des einzelnen Einsatzes schreckt oft ab. Das ist begreiflich. Darum versuchen es Rouletteprofessoren, Systeme auszuklügeln, bei denen die Einsätze nicht schwindelerregend steigen. Alle gehen um diese Aufgaben wie die hungrigen Katzen um den heißen Brei. Leider gibt es keinen Kompromiß, ob so oder so, immer wird der Verlust einer nicht zum Gewinn geführten Serie die vorherigen Gewinne fressen. Das mag am ersten oder achten Tage sein. Der Gewinn steht immer im Verhältnis zum Wagnis.

Multatuli hat sein System von progressiven Einsätzen auf das „Töten", d. h. Ausgleichen der bisherigen Verluste, gebaut. Er sagt: Du wählst dir eine Chance und setzt darauf eine Spieleinheit. Bis 3 × die Einsätze verloren gegangen sind. Gewinne zwischendurch werden nicht angerechnet. Nun sagst

du dir: Halt! die drei verlorenen Einsätze will ich mit zwei gewinnenden Sätzen gutmachen, daher jedesmal einen Satz von zwei Einheiten folgen lassen. Bis 2 mal gewonnen ist. Verlierst du, dann erstrebst du den Ausgleich durch höhere Einsätze.

Jede Gruppe von 3 Einheiten werden getötet durch zwei doppelte Sätze,

jede Gruppe von 4 Zweien werden getötet durch dreifache Sätze,

jede Gruppe von 5 Dreien werden getötet durch vierfache Sätze usw.

Sobald eine Gruppe getötet ist, gehst du um eine Einheit wieder zurück. Damit mußt du am Ende reüssieren. Es gelang ihm während 14 Tagen, dann verlor er alles.

Der Gewinn der Spielbank und Sonstiges.

Der Gewinn der Spielbank.

Die Bank spielt die Nummer 0. 36 Nummern werden gegen die Bank gespielt. Somit ist das Verhältnis 1 : 36. Das in Prozenten ergibt 100 : 36 = 2,77 Davon hat sie sämtliche, nicht geringe Betriebsunkosten, die der Kasinobetrieb mit sich bringt, zu bezahlen und einen Gewinn herauszuwirtschaften. Wir müssen annehmen, daß wahrscheinlich die übrigen Einsätze als Gewinne wieder ausgezahlt werden. Bei einzelnen Coups zahlt die Bank mehr aus, als gesetzt worden ist, bei anderen ist es der umgekehrte Fall.

Würden keine Maximalgrenzen für den Einsatz bestehen, käme die Bank in einen Nachteil, der ihre Existenz unterbinden würde. Diese Beschränkung der Einsätze ist das Paroli der Bank gegen die Systemspieler. Wie sich das rechnungsmäßig auswirkt, kann von Außenstehenden nicht berechnet werden. Sicherlich erwächst daraus der Bank ein Vorteil.

Der Gedanke „die Bank zu sprengen" ist Unsinn für den, der den Spielbetrieb beobachtet hat! Gewiß kann das jeweilige Betriebskapital eines Croupiers einmal erschöpft sein, dann läßt er sich einfach Ersatz holen!

Da nun je nach Besuch 3—8 Tische mit 6—16 Croupiers von Vormittag 11 Uhr bis in den Morgen

in Betrieb sind und durchschnittlich aller Minuten ein Coup durchgeführt ist, so summieren sich die 2,77% im Laufe eines Tages. Macht die Klassenlotterie jährlich 10 Ziehungen, so besorgt das der Croupier in 10 Minuten. Darin steckt das Geheimnis der Gewinne aller Spielbanken, nicht aber in der Ausplünderung des einzelnen Spielers. In dessen Belieben steht es ob er 1/2 oder 3 Stunden spielen will. Länger wird es nicht leicht jemand aushalten. Der vernünftige Spieler bestimmt vorher sein Spielkapital, er nimmt nicht mehr mit und verhindert so einen finanziellen Zusammenbruch.

Normalerweise hat er Aussicht, für jeden Einsatz 2,77% zu verlieren, d. h. als Vergütung für die Kosten des Vergnügens zu bezahlen. Wer also um diesen Betrag erleichtert heimgeht, hat eigentlich nichts verloren. Das muß sich jeder sagen. Wenn er nun mal Glück hat und anstatt dessen mit einem Ueberschuß aufhört, dadurch wird nichts an der Tatsache geändert, denn andere Leute haben verloren, um den Gewinn zu ermöglichen. Es ist ein sehr kluger Entschluß, jeweils aufzuhören, wenn ein im Verhältnis zum Spielkapital anständiger kleiner Gewinn erreicht ist. Die Deckung der Tagesausgaben darf schon genügen. Wer hingegen mit der Absicht hingeht, sich „gesund" zu machen und daraufhin stundenlang auf „Teufel! komm heraus!" losspielt, wird zuletzt allen Gewinn einbüßen und mit großen Verlust abkehren, Durch gelegentliche Umkehrungen dieser normalen Erfahrung lasse sich niemand verführen! Es gehört zum Reklamemachen seitens der Kasinoleitung, solche Fälle möglichst aufgebauscht zur allgemeinen Kenntnis zu bringen. Jeder derartige Glückspilz ist die Ursache der finanziellen Zerrüttung von vielen Existenzen.

Da die Bank selbst von allen Besuchern angegriffen wird, darf man ihr diese Mittel nicht mehr verdenken, als den Spekulanten auf anderen Gebieten des wirtschaftlichen Kampfes. Es ist moderner

Geschäftsgeist! Auch wenn er nicht schön ist. Wenn von Betrugsmöglichkeiten gesprochen wird, so bieten die Spielkasinos dazu ebensowenig Gelegenheit, als die staatlichen Lotterien. Viel gefährlicher ist in dieser Beziehung der Totalisator, denn es vergeht keine Rennsaison, in der nicht betrügerische Manipulationen aufgedeckt werden. Dort gibt es immer zwei unsichere Faktoren: Pferd und Reiter, ganz abgesehen von sonstigen ungünstigen Einflüssen, wie Platzverhältnissen und Wetter. Viel gefährlicher ist ferner die Börse, wo mit allen Schikanen auf die Gestaltung der Kurse eingewirkt wird und wobei selbst erfahrene Börsenbesucher alles verlieren können. Von den vielen Möglichkeiten beim Kartenspiel will ich nicht weiter sprechen; sie sind bekannt genug.

Es ist ganz unverständlich, warum gerade gegen das Roulettespiel von Leuten mit vorgebundener moralischer Maske gehetzt wird, die selbst Lotterien, Börsensteuer und Totalisatorsteuer eingerichtet haben. „Der Zweck heiligt die Mittel" sagt die Kirche und richtet zur Verbesserung ihrer Belange Lotterien ein. Man will den Teufel zum Kirchenbauen zwingen!

Wer aber das Roulettespiel verdammt, muß auch jede andere Spielgelegenheit verbieten. Die Steuer auf Kartenspiele muß ebenfalls in diesem Zusammenhange erwähnt werden. Jedenfalls habe ich keinen Spielbetrieb irgend welcher Art nötig, meinetwegen können sie alle „aufgehoben" werden, Ich sträube mich auch entschieden gegen das heuchlerische Gewohnheitsgesetz: moralisch, staats- und gottgefällig ist jedes Spiel, welches Nutzen der veranstaltenden Organisation bringt, unmoralisch, teuflisch, hassenswürdig jedes andere!

Derjenige ist am meisten gegen Spielverluste gefeit, der das Wesen einer Spielart gründlich kennt. Besser als jede Moralpauke ist dieses Lehrbuch, welches objektiv nüchtern in das Wesen eines Glücksspieles führt und auch die Verlustwahrscheinlichkeiten nicht verhehlt.

Zudem können wir nicht an der Erkenntnis vorbeigehen, daß weder Wort noch Schrift ein Mittel gewesen ist, Trunksucht, den Verbrauch der Rauschgifte oder Syphilis zum Erlöschen zu bringen!

Wer an einem Tage 100 mal 10 Mark setzt, hat insgesamt 1000 Mark gewagt und er ist normalerweise zu einer Abgabe an die Spielbank von 2,77% = 27.70 Mark gebunden. Betrug das Spielkapital 50 Mark, so hat er nichts verloren, wenn er mit 32,30 Mk. wieder fortgeht. Um seinen Gewinn oder Verlust richtig festzustellen, ist nach dieser Art zu rechnen.

Kommt jemand bei 0 mit seinem Einsatz heraus, hat er gewissermaßen ein Freilos gewonnen. Ueberhaupt bieten Lotterie und Roulette mehrere Vergleichungspunkte; Roulette ist eine fortgesetzte Lotterie, mit günstigeren Bedingungen. Ich kann nicht finden, daß ein moralischer Wertunterschied besteht zwischen Preußen und seiner Lotterie oder Danzig mit seinem Kasino in Zoppot.

Die Bank hat ein größeres Kapital als der einzelne Spieler. Ist das nun ein Nachteil oder ein Vorteil? Des Mehr an Bankkapital wird vom Spieler vorausgesetzt, ohne dieses würde niemand spielen; die Bank muß für die Höhe der Gewinne zahlungsfähig sein.

Drückt das Bankkapital auf den Spieler? Nein, denn dieser bestimmt den Umfang der einzelnen Geschäfte, er hat und übt aus das Wahlrecht. Der Spieler ist der positive Pol, das Bankkapital der negative. Die Höhe des Bankkapitals über die vom Spieler bestimmten Umsätze drückt in keiner Weise auf seine Entschlüsse. Die Bank ist ein jederzeit gefälliger Mitspieler, mit dem ohne Sorgen wegen seiner Zahlungsfähigkeit gespielt werden kann.

Die Ruhe.

Die Bank bekundet keine Nervosität, nur der Spieler und das ist für ihn ein Nachteil. Der Croupier arbeitet exakt ohne innere Teilnahme. Schlimmer würde es sein, wäre auch das Roulette aufgeregt! Das wäre eine neue starke Ursache zur Erhöhung der Nervosität des Spielers.

Die Außenwelt bildet sich meistens eine falsche Vorstellung von der Atmosphäre des Spielsaales. Darin herrscht Ruhe! Jeder vermeidet lautes Sprechen und Gehen. Die Gesichter der Mitspieler sind beherrscht, der Ausdruck der Aufmerksamkeit entspricht der eines Geschäftsmannes. Die das Kartenspiel begleitenden Reden voll eingefrorenen Humors, die anklagenden oder entschuldigenden „Leichenreden" hinter jedem Spiel, fehlen restlos.

Diese Ruhe wirkt auf den Spieler zurück. Nur die Gewaltspieler haben zitternde Hände und gespannte Gesichtszüge; sie sind stark in der Minderheit. Kein Spieler will bei seinen Ueberlegungen gestört werden.

Seine schlimmsten Gegner bringt der Spieler selbst mit: mangelndes Verständnis, Unerfahrenheit in der Spieltaktik, mangelnde Selbsbeherrschung; die Verbissenheit, einen Verlust durch unsinniges Wagen wieder einholen zu wollen, wobei durch das kopflose Nachlaufen eine Steigerung des Verlustes die Regel ist. Für jede Spielfolge eines Systems muß das erforderliche Spielkapital bekannt sein, damit durchgehalten werden kann.

Wer seine schlimmsten Gegner im Kasino, in der Bank sucht, irrt am meisten und er wird durch Verluste bestraft. Seine gefährlichsten Gegner lernt er bei seinen häuslichen Studien kennen, darum soll er diese pflegen. Jedes System muß zu Hause wochenlang erprobt werden, ehe es im Kasino ernsthaft ins Gefecht geführt wird.

Hazard.

Unter Hazardspieler verstehe ich solche, die aus der Systemlosigkeit ein sehr schlechtes System machen, die den blinden „Zufall“ anbeten und von ihm in wenigen Augenblicken ein Vermögen unbescheidenen Ausmaßes (nämlich im Verhältnis zum vorhandenen Besitz) erwarten. Hazardspieler sind nicht nur in Spielsälen zu finden, sie beunruhigen auch das Erwerbsleben. Ein Greuel sind sie dem Verständigen an jeder Stelle; muß die Menschheit wirklich trauern, wenn ein Unfähiger dieser Klasse, der allen Erwerbstätigen bös zu schaffen gemacht hat, am Ende seiner finanziellen Kräfte ist und zur ehrlichen Arbeit gezwungen wird? Ich verneine! Findest Du in Dir auch Anlage zum Hazardspieler, so meide das Spiel mit Aufgebot aller Willenskräfte!

Ein Leidenschaftlicher hat die inneren Anlagen! Nicht der kühle Rechner.

Aufhören können!

Eine alltägliche Erfahrung: ein Spieler hat im Verhältnis zu seinem Spielkapital gut gewonnen, vielleicht 50—75%. Da wird seine Taktik von Mißerfolg betroffen. Um den erlittenen Verlust einzuholen, beginnt er mit leidenschaftlicher Hartnäckigkeit zu setzen, den Einsatz zu steigern und in wenigen Minuten ist er für diesen Tag am Ende.

Ich gebe einen sehr guten Rat: hast Du gewonnen und es kommt der erste merkbare Verlust, so höre auf! Rette den übrigen Gewinn! Mache eine Pause, suche den neu begonnenen Rhythmus und überlege, ob Du Dich diesem auzupassen verstehst oder nicht. Trifft letzteres zu, so gehe fort und spaziere am Strand oder im Wald.

Anstelle fortgesetzten Dauerspiels lieber 2 Spielbesuche von nicht mehr als 30 Minuten. Will das Spiel nicht klappen so setze ganz aus!

Versteife Dich nicht darauf, den Tag eine bestimmte Summe zu gewinnen!

Wer sich ins Spiel verbeißt, nicht aufhören kann, ist Futter für die Bank!

Ecart.

Jedes System stützt sich auf die Wahrscheinlichkeit einer gewissen Folgerichtigkeit. Die Wahrscheinlichkeitsrechnung ist zutreffend, wenn Tausende von Schlägen statistisch bearbeitet werden. Da das jeweilige Spiel nur 50—100 Schläge umfaßt (soweit ein Spieler in Betracht kommt) so kommt die Wahrscheinlichkeit oft zu kurz. Ich will sicher gehen und mit der Bank spielen und setze auf Null und es geschieht, daß 0 einmal 250 Schläge aussetzt (Tatsache!) so verspiele ich mit der Bank! Das ist Ecart, das Ausbleiben jeder Wahrscheinlichkeit. In einer Stunde triumphiert die Wahrscheinlichkeitsrechnung, in der andern Ecart.

Da gibt es Theoretiker des Spieles, welche die Trefflichkeit eines Systemes erproben an einer Spielfolge von mehreren Tausend Schlägen. Das führt zu nichts, die Praxis geht ihren eigenen Weg! Auch das Wirtschaftsleben ist ein Widerspiel von Berechnung und Ecart; sich jeder Lage gewachsen zeigend, bezeugt den klugen Geschäftsmann. Ausnutzung der Konjunktur dort, Ausnutzung des Rhythmus hier. Der unentwegte Theoretiker mit dem Rüstzeug der Statistik verliert gleicherweise durch Ecart.

Alle starren Systeme scheitern am Maximum des Einsatzes!

Das einzige sichere System ist der vom Rhythmus bedingte Systemwechsel, Aussetzen des Spieles bei Übergängen.

Andere Ausdrücke der Spieler.

Favoriten: wenn eine Chance häufiger fällt als wahrscheinlich.

Stiefkinder: wenn eine Chance seltener fällt als wahrscheinlich.

Masse ègale: gleichbleibende Einsätze anstelle von Progressionen.

Die Versicherung des Einsatzes.

Das Damoklesschwert von Null droht dann am meisten, wenn infolge längerer Progressionen höhere Einsätze zu machen sind. Diese Gefahr kann durch Versicherung der Einsätze beseitigt werden, die Prämie ist nicht hoch. Der Abschluß erfolgt einfach durch einen Einsatz auf 0! Da dieser Einsatz beim Fallen von 0 35fach ausbezahlt wird, so werden durch 2 Gulden 70 Gulden gesichert. Demgemäß wird der Einsatz berechnet. Ein vorsichtiger Spieler wird diese Prämie nicht scheuen, da sie gelegentlich sich wieder bezahlt macht.

Vorzeitiger Abbruch des Spieles.

Da bei den Progressionen das Einsatzkapital erschreckend zunimmt, so entsteht das Gefühl der Furcht vor dem zunehmenden Verlust, vor dem es womöglich kein Entrinnen gibt. Da ist die Frage zu prüfen, ob es zweckmäßig ist, bei einer gewissen Stufe der Progressionen aufzuhören und mit einem

neuen Spiel anzufangen. Das läßt sich nicht von der Hand weisen, es ist weise Vorsicht, die einen tragbaren Verlust einem unsicheren Gewinn, verknüpft mit großem Verlust, vorzieht.

Die Frage ist, wo abbrechen?

Wir bedenken:

Nach der Wahrscheinlichkeit werden bei der einfachen Chance gewonnen:

nach	dem	ersten	Coup	50%,
„	„	zweiten	„	25 = 75%,
„	„	dritten	„	$12^1/_2 = 87^1/_2$%,
„	„	vierten	„	$6^1/_4 = 93^3/_4$%,
„	„	fünften	„	$3^1/_8$ nur 97%,
„	„	sechsten	„	$1^4/_8$ „ 98%.

Die statistische Erfassung von 10 langen Spielfolgen ergab Entscheidungen nach

1	2	3	4	5	6	7	8 Coups
51%	26%	12%	5%	2%	2%	$1^1/_2$%	$^1/_2$%

Das kommt mit der Theorie schon sehr gut zusammen. Die Möglichkeit der Entscheidung nach dem 15. Coup bleibt nichtsdestoweniger bestehen! Damit auch die Verlustmöglichkeit.

Setzen wir mit der Progression 2, 6, 18, 54, 162, 486, u. s. w. (also jeweils verdreifacht), so verursacht der Abbruch nach dem 4. Coup 15 Gulden Verlust und nach dem 5. Coup 25 Gulden Gewinn.

Theoretisch ist letzterer also günstiger! Wer nun, meinem Rat folgend, mit Setzen beginnt, wenn die

Chance bereits 3× ausgesetzt hat, gewinnt die Mehrzahl aller Spiele! Schätzungsweise 78%! Bei 2 Spielen ist jedoch ein Verlust von je 242 484 Gulden in Rechnung zu stellen. Wer nun die glücklichen Stunden erwischt, kann täglich eine Stunde haben, in der er ohne Verlust nur gewinnt.

Nun ist der Fall gegeben, wo wir entweder den hohen Einsatz auf mehrere Chancen verteilen, oder auch gradezu neben der Versicherung auf Zéro (Null) auch auf die Gegenseite setzen. 50 drüben, 193 hüben. Gewinnt der hohe Einsatz, so vermindert sich der Gewinn um 50, es sind insgesamt in dieser Serie 373 gesetzt, Gewinn und Einsatz machen 386 aus bleibt ein Überschuß von 73, dieser vermindert sich um 50 Gulden, die auf der Gegenseite verloren worden sind, bleiben noch 23 Gulden übrig. Wollte nun jemand die verlorenen 50 durch Progressionen retten wollen, so könnte in der Folge ein wahrer Rattenkrieg von Sätzen und Progressionen entstehen. Da rate ich: zufrieden sein und neu mit unterstem Einsatz beginnen.

Wäre indessen 50 siegreich geworden, so ständen den Einsätzen im Gesamtbetrage von 363 Gulden einer Einnahme von 100 gegenüber, mit einem Verlust von 263 Gulden. Somit wäre immerhin eine Verbesserung erreicht.

Angängiger wäre bereits bei der 4. Wiederholung eine Spaltung vorzunehmen 4=10 Gulden, 5=25 Gulden, 6=50 Gulden.

Bei den höheren Chancen ist der Abbruch mit Abspaltung entsprechend zu handhaben. Es genügt den Weg zu zeigen, wie man zu einer selbstständigen Berechnung gelangen kann. Rechnung allein tut's nicht, Glück muß der Mensch haben!

Das Glück ist der Ausdruck einer entsprechenden guten Konstellation im Geburtshoroskop!

Das gequälte Spiel.

An diesem Tage in dieser Stunde geht das Spiel mit dem eingeübten System leicht und glänzend. Am nächsten Tage will es garnicht gehen, das Roulette ist ekelhaft gelaunt, wahrscheinlich wird der Verlust des mitgenommenen Spielkapital die Stimmung noch verärgerter machen.

Mein Freund! Du hast eben mal schlechte Konstellationen, das Horoskop ist der Gerichtsvollzieher, weiter nichts!

Merke: Quäle dich nicht beim Spiel. Verschwindet das Gefühl froher Teilnahme, wird es peinliche Arbeit, ei, so höre auf und angele oder segele oder unterhalte dich im Familienbade, wo es doch manches hübsche Kind zu sehen gibt. Das ist den Nerven zuträglicher. Dabei kannst du in aller Ruhe dein Spiel überprüfen, du wirst schon ein anderes System herausfinden, welches die schönsten Erfolge gehabt hätte, wenn du es fürsorglich im Kopfe gehabt hättest!

Merke: jedes Gefühl des Unbefriedigtseins wegen ungewünschter Nummernfolge ist das sichere Anzeichen für die Anwendung eines falschen Systems! Es dürfte kaum eine Spielfolge kommen, für welche in diesen Buche kein System passend wäre. Die Menge der Systeme wäre unverständlich, wenn nicht jedes in einem bestimmten Augenblicke die höchsten Triumphe feiern würde!

Als bitte: schärfe deinen Spürsinn im Erkennen des jeweils gewinnbringenden Systems.

Im Kampfe zwischen Systemlosigkeit und dem selbstsicheren System der Bank hat diese die größeren Gewinnaussichten. Ein zur Zeit gutes System des Spielers schlägt jenes der Bank.

Um es nochmals klar zu machen:

Die Vorteile der Bank:

Die Abgabe von 2,77% beim normalen Spiel.

Das Maximum, welches sie vor dem Ausgeplündertwerden durch Systeme schützt.

Die Unerfahrenheit der Spieler, die systemlos setzen und wahrscheinlich verlieren.

Die Leidenschaft des Spielers, welche zum Übertreten der eigenen Spielregeln reizt, das klare Handeln verhindert.

Ungenügendes Spielkapital, wobei der Spieler lange Satzfolgen wegen Geldmangel vorzeitig abbrechen muß.

Die Unbescheidenheit des Spielers, der am liebsten an einem Tage, in einer Stunde ein Vermögen gewinnen will und daher unsichere Systeme mit übertriebenen Progressionen benützt.

Die Ungeduld des Spielers, die alle Systemspielerei verpfuscht.

Die Vorteile des Spielers:

Er begrenzt seinen Verlust.

Das Kapital der Bank, welches die sofortige Auszahlung des Gewinnes garantiert.

Die jederzeitige Bereitwilligkeit der Bank zum Spiel

Die bedingungslose Zulässigkeit eines jeden Spielsystems, auch der am meisten Gewinn versprechenden.

Die Wahl des Spielsystems.

Mit der Bank gegen die Bank zu spielen, durch das Spiel auf 0.

Rhythmus und System.

Nachdem der Rhythmus der Wiederholung erklärt ist, betrachten wir die Möglichkeiten der Umsetzung in gewinnversprechende Systeme. Jedem System liegt ein Rhythmus zu Grunde. Jedes fortgesetzte Spiel ist eine Symphonie von verschiedenen Rhythmen. Die Kunst des Roulettespielens besteht in der Erkennung des augenblicklichen Taktes und in der Anpassung der Einsätze. Weitreichende Systeme kommen oft in ungeeignete Rhythmen, der Verlust wächst an. Wenn es gelingt, zuletzt wieder in den vorgesehenen Takt zu kommen; wenn die Kapitalien das Durchhalten gestatten; wenn die Maximalgrenzen kein Hindernis bieten: dann kann zuletzt mit wenigen Schlägen der Verlust aufgehoben und in einen Gewinn verkehrt werden. Sicher ist das nicht.

Der Anfänger darf nur mit einfachen Chancen beginnen. Mit diesen pflegt der erfahrene Spieler zu enden.

Die folgenden Systeme sind keineswegs eine erschöpfende Darstellung aller Möglichkeiten. Wer diese beherrscht, hat an sich reichlich genug, ist aber auch fähig, selbst andere aufzufinden und zu erproben. Es werden viele Proben beigegeben. Diese sind

muß! Die Zeit ist zu kurz, um Freunde anzupumpen und Mitspieler lassen sich nicht stören.

1. **Der einfache Wechsel.** Ist R herausgekommen setze auf S, und umgekehrt. Dieses System baut sich auf die Wahrscheinlichkeit des Wechsels. Kommt S nicht, so progressiere auf S bis 10 Coups, dann höre auf und beginne auf R zu setzen! Etwa 97% aller Spiele werden gewonnen.

2. **Der vorsichtige Wechsel.** Wenn S oder R 3 mal hintereinander gefallen ist, setze auf die Gegenseite und progressiere bis 7 mal. Du brichst also auch das Spiel nach 10 Schlägen ab. Der Verlust ist aber geringer. Jedoch verminderte Möglichkeit des Einsatzes. Dagegen werden alle 3 einfachen Chancen bearbeitet! Etwa 97% aller Spiele werden gewonnen.

3. **Der Dauerlauf.** Der Start ist bei S, da wird der erste Satz gemacht. Dann kommen alle andern 5 einfachen Chancen an die Reihe. Geht ein Einsatz verloren, wird der nächste progressiert, sonst wird immer wieder mit 2 Gulden angefangen. Also werden hintereinander alle 6 Felder der einfachen Chancen besetzt. Man hofft, recht oft auf den Glücksvogel zu treffen. Zuweilen ein sehr erfolgreiches Spiel, wenn kein Rhythmus erkennbar ist.

4. **Das Anklopfen.** In welchem Zimmer kann ich mich ergötzen? fragt der Spielende, wenn er vor 5 Türen steht und die Wahl hat. Er horcht. In diesem Zimmer ist schon 2—3 mal etwas gefallen, da dreht er sich um und klopft beim Gegenüber an. Bekommt er keinen Gewinn, hört er weiter und versucht wo anders sein Spiel, natürlich mit mehr Nachdruck, er progressiert. So klopft er überall an und wird oft belohnt.

5. **Der Ueberläufer.** Sobald S gefallen ist, wird auf R gesetzt. Fällt R nicht nach einmaliger Progression, wird der dritte Satz auf S gemacht und dann fortlaufend gependelt, bis ein Gewinn fällig wird. Dieses System ist besonders nützlich, wenn eine Chance Favorit ist. Dabei wird der starre Systemspieler verlieren, während der Ueberläufer mehrere Gewinne einzieht.

6. **Der Mitläufer.** Es wird immer auf die herausgekommene Farbe gesetzt, von der Erfahrung ausgehend, daß ein regelmäßiger Wechsel zwischen R und S nicht lange anhält. Sobald also eine Chance sich wiederholt, wird ein Gewinn gemacht. Wenn der regelmäßige Wechsel als Rhythmus herrscht, dann ist dieses System nicht zu empfehlen. Meistens findet sich aber eine Chance, bei der es angewendet werden kann.

7. **Der Springer.** Auf R wird Pair gesetzt, dann Manque, dann S, dann Impair, schließlich Passe. Eine innere Berechtigung wohnt dem System nicht inne, es lohnt aber zuweilen, wenn alles andere nicht klappen will. Wenn der Rhythmus zerfahren ist, hat der Springer ebenfalls eine Berechtigung! Es ist also kein Dauersystem, sondern dient zur Aushilfe.

8. **Der Hartnäckige.** Man setzt auf die herausgekommene Farbe und progressiert da bis 10 Schläge.

9. **Ohne Wechsel.** Es wird fortgesetzt nur auf eine Chance, z. B. R, gesetzt, da die Wahrscheinlichkeit besteht, daß diese Farbe immer wieder kommt. Die Einsätze mit Progressionen.

10. **Vorausblick.** Es wird auf jene Chance gesetzt, die 2 Schläge vorher herausgekommen ist. Diese

wird sich wiederholen und Gewinn bringen. Ebensogut kann auch der 3. vorherige Schlag genommen werden.

11. **Pendeln.** Nach je 2 Sätzen auf eine Chance wird 2 mal auf die Gegenseite gesetzt. So geht der Einsatz hin und her. Es wird progressiert wie üblich.

12. **Abwarten der Chance.** Der Spielverlauf zeitigt „Figuren", die sich meistens 3 mal wiederholen; z. B. folgt auf 2 mal Rot usw. 1 mal Schwarz. Der Spieler wartet auf die Bildung einer derartigen Figur und setzt darnach. Also in obigem Beispiel auf Schwarz, wenn 2 mal Rot gefallen ist. Mißglückt der Einsatz, wartet er mit dem progressiven Einsatz auf eine neue Figurenbildung, um dann sein Glück aufs neue zu erproben.

    Der Spieler ist also gezwungen, den Spielverlauf der 3 einfachen Chancen stets aufzuschreiben und er springt dann mit seiner progressiven Satzmethode stets bei jener der 3 Chancen ein, wo eine Figurenbildung stattfindet.

    Dieses System erfordert erhebliche Uebersicht, Ruhe und Geduld.

13. **Passe - Manque - Spezial.** Wir dritteln die 18 Nummern von Manque in 1—6, 7—12, 13—18, ebenso die von 19—36 in 19—24, 25—30, 31—36 und nennen 7—12, 25—30 Kernnummern. Wahrscheinlich folgt auf eine Kernnummer eine Nummer derselben Chance, es wird also darauf gesetzt. Erfüllt sich die Hoffnung nicht, wird progressiv nach der nächsten Kernnummer gesetzt

14 oder wird die Progression sofort auf die Gegenseite gesetzt. Mißlingt dieser Satz, wird auf das Herauskommen einer neuen Kernnummer gewartet und diese mit 3. Progression belegt. Dieses System führt selten zum Verlust.

15. Wir beobachten oft, daß die Kugel von 1—36 sich in mehreren Schlägen hinaufarbeitet oder von 36—1 heruntergeht. Dieser Rhythmus verdient besondere Aufmerksamkeit. Wenn er steigt, so wird darnach höher gesetzt, z. B. auf 13—18 wird auf Passe gesetzt, auf 25—18 auf Manque. Sobald also dieser Rhythmus bemerkbar ist, muß er mit Erfolg benutzt werden. Da er tatsächlich oft auftritt, lohnt es sich nicht um das Warum? zu philosophieren. Wir kennen noch lange nicht alle Gesetze des Rhythmus!

Die doppelte Chance.

Diese Spielart bietet mehr Gefahren. Um den Verlust einer Serie wieder hereinzuholen, sind etwa 15 Gewinnserien erforderlich; das ist keine leichte Aufgabe. Daher ist hier ein sehr bewegliches Spiel angebracht und nur Leute, diese hierfür die erforderlichen Eigenschaften haben, schnellen Überblick und schnelle Entschlußfähigkeit, mögen sich mit Dutzenden und Kolonnen befassen.

16. **Mitlaufen.** Sobald der bereits erwähnte Rythmus des Kreisens der Kugel aufwärts von 1—36 und abwärts von 36—1 bemerkbar wird, kommt dieses System zur Anwendung. Fällt die Kugel aufwärts steigend zwischen 1—6, wird auf das erste Dutzend gesetzt, abwärts gehend auf das letzte Dutzend. Zuweilen ist der Rhythmus kurzfüßig, er steigert nur 2—4 Nummern. Ein andermal springt er gleich über 8—10 Nummern. Darauf ist Rücksicht zu nehmen. Progression setze gemäß der für doppelte Chancen vorgeschlagenen Satztafel.

17. **Ausgeblieben.** Sobald ein Dutzend oder eine Kolonne 4mal ausgeblieben ist, wird darauf gesetzt, in der Erwartung, daß dieses bald an an die Reihe kommt. Bleiben lange Serien aus, erwartet der Spieler auf dem eingenommenen Platz das Herauskommen, indem er von Satz zu Satz die Steigerung vornimmt.

18. **Entgegen gehen.** Wer keine Geduld hat, setzt wie vorher angegeben ein. Ist nach 4 Schlägen noch kein Gewinn erzielt, wandert der Einsatz nach den andern Dutzenden und Kolonnen, die offenbar Favoriten geworden sind. Hier wird in den herrschenden Rhythmus eingesprungen.

Zwischenbemerkung. Erscheint der progressive Einsatz zu gewagt, um ihn auf eine Karte zu setzen, so kann er geteilt werden, z. B. werden die anderen Chancen mit bespielt, die bisher nicht benutzt worden sind. Wer aber das so auffaßt, daß er, nun daß Risiko auf Rot zu entlasten, nun einen Einsatzteil auf Schwarz setzt, dem ist nicht zu helfen; dieser Spieler spielt damit gegen sich selbst, was unmöglich fruchtbringend sein kann. Jedoch kann ich mein Engagement auf ein Dutzend vermindern durch Einsätze auf Kolonnen oder auf einfache oder höhere Chancen. Es beginnt also das später zu erörternde Kombinationsspiel.

19. **Dreierwahl.** Man beginnt nach 4maligen Ausbleiben mit dem Einsatz und bleibt auf der Stelle für drei Schläge. Dann werden auf die benachbarte Stelle wiederum 3 Einsätze riskiert, worauf die folgende Stelle mit 3 Einsätze bedacht wird. Wahrscheinlich wird hierbei das Spiel gewinnreich erledigt.

20. **Der Satz auf das vorletzte Dutzend bzw. vorletzte Kolonne.** Da 3 Möglichkeiten vorhanden

sind, muß das vorletzte Dutzend nun mehr herauskommen. Es ist also eine Verbindung zwischen Wahrscheinlichkeit und einen abändernden Rythmus angenommen. Sehr oft schlägt der 4. Coups in dieselbe Kerbe, was durch dieses System ausgenutzt wird.

Kolonnenspiel. Man muß sofort wissen, zu welcher Kolonne eine gefallene Nummer gehört. Wir teilen durch 3, geht dabei die Nummer ohne Rest auf, so gehört sie zur 3. Kolonne, die nur durch 3 teilbare Nummern enthält: 3, 6, 9, 12, 15, 18 usw. Bleibt 1 als Rest, so gehört sie in die 1. Kolonne 1, 4, 7, 10, 13 usw. Bleibt 2 als Rest, gehört sie zur 2. Kolonne: 2, 5, 8, 11, 14 usw. Die Bespielung ist gleich jener der Dutzenden. Bespielt jemand Dutzende und Kolonnen, so hat er 20 Nummern für sich, während er bei der einfachen Chance je 18 Nummern für sich spielt.

21. **Karoussel.** Man wandert unbekümmert um alles andere vom 1. auf das 2., auf das 3. Dtzd. auf die 1., 2., 3. Kolonne, um dann wieder beim 1. Dutzend zu beginnen. Dabei wird jeweils bis zu einem Treffen progressiert. Ist anregend. Man kann auch 2 Läufe unterhalten, indem der 2. Lauf auf der ersten Kolonne beginnt. Zwischen den beiden wandernden Einsätzen sind also jeweilig 2 freie Felder.

22. **Dutzendspiel.**

1) man wählt ein oder zwei Dutzende aus, die man allein bespielt, indem man

   a) nachsetzt (also auf 30 = III)

   b) auf das andere setzt (z. B. auf 30 = II) oder indem man

c) immer auf dasselbe Dutzend setzt und bis zum Gewinn progressiert, oder

d) indem man **zwischen** den gewählten Dutzenden pendelt.

2) man bespielt alle 3 Dutzende **indem** man

a) mit der Bank nachsetzt (also nach 6 = I. Dutzend)

b) mit der Folge aufwärts oder abwärts spielt also nach 6 entweder aufwärts II oder abwärts III

c) jenes Dutzend **setzt, welches** mehrere-male nicht **herausgekommen ist**

d) immer von einem auf **das** andere Dutzend wandert, nach a) b) c).

3) man bespielt 2 Dutzende, indem man

a) auf die nicht herausgekommenen Dutzende setzt

b) auf das herausgekommene und je nach der Richtung **des** Rhythmus nach oben oder unten benachbarte Dutzend setzt.

Folgendes System bietet viel Sicherheit, es kann deshalb, da auch nur wenig gesteigert wird, mit höheren Einsätzen gespielt werden, 5 oder 10, oder 20 usw. Gulden. Es finden nur 2 Progressionen statt, die in der Verdoppelung bestehen. Hierbei wird die Eigenart des Roulettes benutzt, benachbarte Ziffern zu bevorzugen. Es werden immer 2 Dutzende gleichmäßig besetzt. Ein Einsatz geht sicher verloren, wenn der andere gewinnt, bleibt ein

Ueberschuß. Wir warten einige Coups **ab, um** den auf- oder absteigenden Rhythmus des Spieles zu erkennen.

Dieses Spiel sei an Hand der Zoppoter Permanenz vom 3. 8. 1925 (Nr. 16) demonstriert:

Coups	Einsätze	
0		
28		
35	II/III je 1 Stck.	—2 Stck.
34	III gewonnen	+1 „
28	II/III	—1 „
20	II gewonnen	+2 „
	I/II	—
31	verloren	
	I/II doppelt	—4 „
3	gewonnen	+2 „
35	zweifelh. Kein Ein.	
16	I/II	—

Coups	Einsatz	
11	gewonn. I	+3 St.
	I/II	+1 „
3	gewonnen	+4 „
	II/III	
31	gewonnen	+5 „
	I/II	
4	gewonnen	+6 „
	I/II	
14	gewonnen	+7 „
	II/III	
35	gewonnen	+4 „
	usw.	

In etwa einer halben Stunde wurden 7 Einsätze gewonnen zu je 10 Gulden = 70 Gulden. Höchstes Risiko 4 Einsätze!

23. **Dasselbe Spiel mit Ausdehnung.** Bei dem gezeigten System werden $^2/_3$ aller Nummern bespielt, 0 und 12 Nummern bleiben offen. Das offene Feld kann aber noch weiter vermindert werden, indem auf Transversale gesetzt wird. Natürlich werden jene Transversalen gesetzt, die nicht durch die Dutzende bereits im Spiel sind. Besetzen wir 2×6, bleibt tatsächlich nur 0 offen. 36:1.

Da wir nicht gewinnen können, wenn alle Nummern und 0 besetzt werden (hierbei muß der Einsatz auf ein Feld an die Bank fallen) so ist das Risiko auf das allermindeste beschränkt. Was können wir gewinnen?

Wir setzen z. B. auf I/II je 5=10 Gulden
auf 2 Transversale 25—36 je 2= 4 „

14 Gul. Einsatz

Entweder fällt eine Nummer der Dutzende, dann kommen als Gewinn zurück 15 Gulden
— Einsatz 14 „

Überschuß 1 Gulden

Oder: es kommt eine Nummer der Transversalen heraus, dann werden zu einem Einsatz 10 Gewinn gezahlt, während 12 Gulden zurückbezahlt werden, es ist demnach in diesem Falle ein Verlust von 2 Gulden zu verzeichnen. Rechnen wir noch mit der möglichen Beschlagnahme aller Einsätze durch die Bank, so entseht ein sicherer Verlust. Um also zum Gewinn zu kommen, muß das Risiko vergrößert werden. Sei es nun, daß wir auf die Dutzende höhere Einsätze machen, oder nur auf eine Transversale zu 6 Nummern. Zur Versicherung können nur die Transversale 1—12 und 25—36 gewählt werden, denn die dazwischen liegenden sind bei dem System à cheval immer besetzt.

Selbstverständlich kann anstelle der Transversalen auch auf Zéro (0) versichert werden, es sollte nur gezeigt werden, wie wenig Aussichten

auf Gewinn sich bieten, wenn das ganze Feld besetzt wird.

Zum Versuch fahren wir in der begonnenen Partie fort.

Coup	Einsatz	Rech.
18	I/II 10 25/30 2	— 12
25	Gewinn und Verlust heben sich auf!	
	I/II 20 31/36 2	— 34
11	Gewinn 30, Verlust 2	— 6
	I/II 10 25/30 2	— 18
13	Gewinn 15, Verl. 2	— 5
	II/III 10 7/12 2	— 17
19	Gewinn 15, Verl. 2	— 4
	II/III 10 7/12 2	— 16
17	Gewinn 15, Verl. 2	— 3
	I/II 10 25/30 2	— 15
4	Gewinn 15, Verl. 2	— 2
	II/III 10 1/6 2	— 14
5	Gew. 12, Verl. 10	— 2
	II/III 20 1/6 2	— 24
24	Gewinn 30, Verl. 2	+ 4
	II/III 10 7/12 2	— 8
33	Gewinn 15, Verl. 2	+ 5
	I/II 10 25/30 2	— 7

Coup	Einsatz	Rech.
3	Gewinn 15, Verl. 2	+ 6
	I/II 10 31/36 2	— 6
13	Gewinn 15, Verl. 2	+ 7
	II/III 10 7/12 2	— 5
25	Gewinn 15, Verl. 2	+ 8
	II/III 10 1/6 2	— 4
1	Gewinn 12, Verl. 10	— 2
	I/II 20 31/36 2	— 24
25	Verlust 22	
	Wir hören bei diesen Sprüngen auf und warten auf größere Gunst.	
	— —	— 24
4	Vermutlich kommt wieder eine hohe Nummer.	
	II/III 40 7/12 4	— 68
21	Gewinn 60, Verl. 4	— 12
	II/III 10 1/6 2	— 24
36	Gewinn 15, Verl. 2	— 11

Man sieht: wenig verloren, nichts gewonnen!
Die Versicherung hat keinen Nutzen gebracht!

24. Dasselbe System, jedoch gegen die Bank gespielt. Auf eine niedrige Nummer hin wird eine hohe gesetzt und umgekehrt. Da wir mit der Chance 2:1 spielen, müssen wir die vorhergehenden 2 Schläge berücksichtigen. Ganz einfach: wir zählen die Nummern zusammen, halbieren, und setzen dem Ergebnis entgegen! Fällt der Durchschnitt in das erste Drittel, setzen wir auf II/III.

Folgende Probe ist eine Fortsetzung der Permanenz vom 3. August 1925. Zur Vereinfachung wird anstatt Gulden „Stück" gesagt. Dieses kann 2, 5, 10 oder mehr Gulden wert sein; und dann nur das Endergebnis in Gewinn und Verlust.

Schlag	Einsatz	Rechnungsergebnis	
5	—		
17	: 22 : 2 = 11	= II/III 2	
18	Gewinnüberschuß	1	+ 1
	: 35 : 2 = 18	= I/II 2	
11	Gewinnüberschuß	1	+ 2
	: 29 : 2 = 15	= II/III 2	
26	Gewinnüberschuß	1	+ 3
	: 37 : 2 = 19	= I/II 2	
13	Gewinn	1	+ 4
	: 39 : 2 = 19	= II/III 2	
5	Verlust	2	+ 2
	: 18 : 2 = 9	= II/III 4	
16	Gewinn	2	+ 4
	: 21 : 2 = 10	= II/III 2	
30	Gewinn	1	+ 5

Das mag als Probe genügen. Im weiteren Verlauf folgen Verlust und Gewinn, doch kommt kein Minus heraus, nach einer halben Stunde kann mit nettem Gewinn abgebrochen werden. Sind für 1 Stück 5 Gulden gesetzt, so sind die Tagesausgaben gedeckt. Die Satzhöhe ging nicht über 20 Gulden = 16 Mark hinaus. Ein Spielkapital von 50 Gulden = 40 Mark genügt schon!

25. Dasselbe System, jedoch mit Versicherung auf 1 Transversale.

Man fahre in derselben Permanenz fort und gewinnt die Überzeugung, daß diese Art Versicherung die Mühe nicht lohnt.

All diese Spiele sind an den Permanenzen verschiedener Tage nachzurechnen und mit dem häuslichen Roulette weiterhin zu erproben.

26. **Mit dem Rhytmus 7.** Wir denken an die Folge der alten 7 Planeten, die als Herrscher von Tag und Stunde unsere Zeiteinteilung regieren. Ob sich beim Roulette auch ein solcher Rhytmus findet? Wir prüfen, indem wir auf jenes Dutzend setzen, welches 7 mal vorher herausgekommen ist. Und finden auch dabei eine Gewinnmöglichkeit! Mindestens so gut, als bei den vorhergehenden Systemen. Wer also glückliche Planeten hat, etwa einen guten Jupiter, erprobe an einem Donnerstag in der Jupiterstunde sein Heil.

27. **Einzelprogression auf Dutzende.** Wie zu erkennen, wird bei vorstehenden Systemen mit der halben Chance gespielt. Zünftige Theoretiker rümpfen die Nase: Halbe Chance? à bas! Da wir aber jedes Dutzend einzeln bestückt haben, können wir ja frech werden und das ausgefallene Stück allein progressieren. Dann haben wir stets einen Anfangssatz und einen Progressivsatz stehen. Die Progression richtet sich dann nach der bei der doppelten Chance vorgeschlagenen. Probieren geht über Studieren!

28. Wir spielen das vorstehende System auf Kolonnen. Wir zählen zusammen mit Kolonne 1, 2 und 3. Kürzer gesagt: nach dem Herauskommen 3 wird auf 1 und 2 gesetzt, fiel 2, dann auf 1 und 3.

Die fünffache Chance.

Transversale zu 6 Nummern.

Maximum 440 Gulden. Wahrscheinlichkeit 1 : 6

29. Wir suchen eine Transversale auf, die 6 mal ausgeblieben ist, also satzreif geworden ist und beginnen darauf zu setzen und progressieren wie angegeben, bis diese Transversale herauskommt.

30. Es wird mit der Eigentümlichkeit des Kreislaufes rechts oder links herum gearbeitet und setzen demgemäß. Fällt demnach bei Rechtsdrehung (zunehmende Höhe der Ziffern) etwa 5, so besetzen wir die Transversalen 7—12 usw. wie schon vorher erklärt. Sicherer ist, auf das vorhergehende mitzusetzen Bei Linksdrehung (abnehmende Höhe der Ziffern) würden wir also auf 31—36 und 7—12 setzen. Es wird jeweils progressiert, bis zum Gewinn. Dieses System zwingt aber zum Wandern.

31. Wenn nach sechsmaligem Ausbleiben eine Transversale besetzt wird und nach 10 Sätzen nicht gefallen ist, teilen wir den Einsatz und setz n die Hälfte weiter und mit der anderen Hälfte wird eine andere spielreif gewordene Transversale bespielt. Der halbe Einsatz wird auf jeder der bespielten Transversalen für sich als Anfangssatz progressiert. Dadurch wird das Risiko auf eine breitere Fläche verteilt, denn es können 40 Schläge fallen, ohne daß ein Herauskommen für die erste Transversale stattfände.

Die achtfache Chance.

4 zusammen im Quadrat liegende Nummern.

Maximum 280 Gulden.

32. Der Einsatz erfolgt nach dem 10. Wiederholung eines Herauskommens, dann wird mit den progressiven Einsätzen begonnen.

33. Wenn nach 15 Sätzen kein Gewinn erzielt ist, wird der Einsatz geteilt und ein zweites spielreif gewordenes Quadrat mitgespielt.

34. Es wird gesetzt auf die ersten vier. Darin ist die 0 eingeschlossen (0—1—2—3), man spielt also mit der Bank. Wer demnach der Meinung ist, die Croupiers hätten für ausreichend häufige Wiederholung der 0 zu sorgen, kann hier sein Recht finden! Progression wie angegeben.

35. Wenn das Roulette die Neigung hat, Nummern in enger Folge herauszubringen (also etwa 2—5, 8—8—6—3) so besetzt man schnell die 2 benachbarten Vierplätze. Darauf wartet man. Es ist also eher eine Gelegenheitsgunst, die ausgebeutet wird. Der Gewinn läß einige Versager verschmerzen.

Die elffache Chance.

3 Nummern in einer Reihe. Maximum 200 Gulden.

36. Der Einsatz beginnt nach dem 14. Ausbleiben, dann wird mit den progressiven Einsätzen begonnen.

37. Wenn nach System 33 der 20. Satz nicht gewonnen hat, teilt man den Einsatz und setzt auf eine zweite spielreif gewordene Chance.
Diese hohen Chancen erfordern Geduld und Ausdauer, sie ziehen sich lange hin und spannen die Erwartung und — die Nerven!

Die siebzehnfache Chance.

2 Nummern nebeneinander. Maximum 144 Gulden.

38. Das Spiel beginnt nach dem 20. Ausbleiben mit progressiven Einsätzen.

39. Wenn nach System 38 nach dem 25. Satz kein Gewinn fällt, wird der Satz geteilt und die zweite Hälfte auf ein spielreif gewordenes Paar gesetzt.

Das Spiel mit den Drillingen ist doch noch erfreulicher.

Die fünfunddreißigfache Chance.

Nummernspiel pleine. Maximum 72 Gulden.

Ueber das Nummernspiel gehen die Ansichten sehr auseinander. Da gibt es Roulette-Gelehrte, die im verständnisvollem Nummernspiel das Kennzeichen eines Kenners und Könnens erblicken, und andere, die alles andere außer der einfachen Chance ablehnen. Wenn bei diesen Serien bis 17 vorkommen, so beim Nummernspiel das Ausbleiben über 250 mal!

Das ist in Zoppot sogar mit der Banknummer 0 passiert! „Was mag da die Direktion über den geschäftsuntüchtigen Croupier geschimpft haben", denkt der Zweifler an der Reinheit des Spieles, der seinen Pessimismus nährt an dem zuweilen häufigen Erscheinen dieser unbeliebten Zahl! Obgleich der Statistiker an jedem Tag andere Nummern nennen kann, die Favorit oder Stiefkind sind.

Jedenfalls hat das Nummernspiel die Eigenschaft, die Phantasie zu allerlei Systemen anzuregen. Davon werden die folgenden Systeme zeugen.

40. Das Roulette kapriziert sich zuweilen auf die Wiederholung derselben Nummern. Da die Gewinnchance es ermöglicht, wird jeweils anf die gefallene Nummer gesetzt. Eine Progression findet nicht statt. Ein bescheidener Gewinn zur Deckung der täglichen Unkosten ist möglich.

41. Manche Nummern haben innere Liebesbeziehungen zu anderen, sobald eine gefallen ist, kommt die Geliebte. Allerdings: die Nummern sind polygam veranlagt, sie wechseln die Freundschaft oft, zur Ehe kommt es garnicht. Da muß also aufgepaßt werden, wo ein engeres Verhältnis sich zeigt. Man muß $^1/_2$—1 Stunde aufschreiben, ehe der Schnüffler Beziehungen riecht. Dann stürzt er sich drauf und setzt. Es wird nicht ~~nicht~~ oft gespielt, aber es bleibt etwas übrig.

Wie man schon merkt, sind das Spiele für Leute, die sich mit Wonne stundenlang im Roulettesaal aufhalten, wie andere genußsüchtigere Menschen im Café! Rouletterentner.

42. Fraglos besteht eine Verwandschaft zwischen den Zahlen auf der Drehscheibe selbst. Null wird z. B. benachbart von 26 und 32. Fällt eine dieser drei Nummern, so folgt recht oft eine der andern. Somit sind 26 und 32 Herolde für 0 (Aber: 0 hat 36 Herolde!) Wir setzen also jeweils auf 2 benachbarte Nummern und findet oft dabei einen angenehmen Gewinn. Dieses System empfiehlt sich allen gesinnungsgleichen Verwandtschaftsfanatikern. Ohne Progression

43. Das Ausbleiben von Nummern wird beobachtet. Was nach 37 Schlägen nicht gefallen ist, wird bearbeitet. Jedoch bitte jeweils nicht mehr als 8 mal, dann wird weiter gewandert! Ohne Progression.

44. Mit der Bank auf 0 setzen! Mit Progression! Man bittet, gelegentlich nicht Nerven und Lust im Spiel zu verlieren! Ohne Abwarten, 0 repetiert verhältnismäßig oft in kleinen Intervallen! Damit kann man an manchen Tagen oder Stunden seine Monatsausgaben „verdienen".

45. Wenn sich eine Nummer als Favorit zu erkennen gibt, also in 37 Schlägen 2 mal herausgekommen ist, wird auf sie gesetzt. Nach 5maligem, vorschnellen Kommen verlasse man sich aber nicht mehr auf die Gunst, das Roulette ist launisch wie ein orientalischer Herrscher (bei uns in Europa gibt es ja keine launischen Fürsten) und hat schon wieder neue Günstlinge, während die bisherigen mit Nichtachtung belohnt werden. Da kann man schon getäuscht werden!

Wir sind jetzt auf Spielgebieten, wo der Zufall gewissermaßen seine Existenz greifbar vor Augen stellen will. „Das Roulette ist unberechenbar!" Dieser weise Ausspruch trifft wirklich zu — und nicht zu.

Es kann über seine Natur ebensowenig hinaus, als die schöne unberechenbare Frau aufhören kann, ein Glück und Liebe spendendes Weib zu sein. Den Punkt, da, wo die Göttin „sterblich" ist, kann auch das Roulette nicht verbergen. Wer kaltblütig mit den „Unberechenbarkeiten" ebenso rechnet, wie mit der sterblichen Natur, — — — arbeitet mit System. Das System bekämpft den Zufall, löst ihn auf in ewige Rhythmen, die unerkannt „Zufall" heißen.

Kombinationspiel.

Wer mehrere verschiedene Chancen zu gleicher Zeit spielt, kombiniert. Das setzt größere Übung voraus. Selbstverständlich wird jeder Einsatz für sich behandelt und progressiert. Kombinationsspiele erfordern größere Spielkapitalien, denn jede Chance muß für sich kapitalisiert werden. Auf dem Gebiete der Kombinationsspiele jagen seltsame Gestalten, alle angetan mit dem Philosophen — wollte sagen: Mathematikermantel. Alle auf der Suche nach kapitalkräftigen stillen Mitspielern.

Ein sehr lesenswertes Buch über Roulette von dem bekannten holländischen Schriftsteller Multatuli „Millionenstudien" (Hendelbücher 1590/93) schildert sehr anschaulich einen wild gewordenen Kombinationsspieler. Dieser besetzte 172 Stellen mit 61 Gulden! Von einem Gewinn kann dabei nicht mehr die Rede sein. Die rechnenden Deutschen sind natürlich nicht wild, sondern nehmen sich sehr sachlich aus, zumal wenn sie den Dr.-Titel für sich ins Feld führen können. Aber es bleibt immer bei Verbindungen mit den verschieden höheren Chancen. Es ist aussichtslos, alle Kombinationsmöglichkeiten vor Augen zu stellen, denn man bedenke

37 Nummern
18 Paare
12 Drillinge
10 Quadrate
6 Sextette

bishierher bereits 73 Stücke, die unter sich in den verschiedensten Variationen verbunden werden können. Beweise für die unbezweifelbare Treffsicherheit habe ich noch nicht erhalten. Eine gerade vorliegende Spielberechnung griff erschreckend ins Minus über, gerade zuletzt einige Treffer, die zu einem Gewinn führten. Aber — — — wenn der Atem ausgegangen wäre? Dann zum Schluß restlos pleite!

Mit einigem Talent kann sich jeder, der dieses Buch durchgenommen und eigne Erfahrungen gesammelt hat, selbst Kombinationen schaffen. Zur Rettung der mathematischen Wissenschaft genügt jede Permanenzenliste aus der Zoppoter Kasinozeitung oder — und — einen Ausschnitt daraus mit 80—100 Coups. Mehr kann ein Kombinationsspieler ja gar nicht aushalten! Was da drin steht, kann dem Spieler jeden Tag passieren!

In Zoppot hat ein Herr in einer halben Stunde 30000 Gulden gewonnen. Er hat systematisch gespielt, aber der Erfolg ist nicht durch dieses bedingt, ist vielmehr ein Glücksfall (hazard). Seine Spielweise ist in der Zoppoter Kasinozeitung wie folgt angegeben:

Es gibt „Transversale simple", die 6 fortlaufende Nummern umfassen, also z. B. 16—21. Wie bereits angegeben, wird ein Gewinn durch den fünffachen Einsatz ausgedrückt. Dann existiert die „Transversale pleine", welche 3 Nummern umfaßt, also 1—3, 4—6 usw. Fällt hier eine Nummer, so beträgt der Gewinn den elffachen Einsatz.

Der glückliche Spieler benutzte beide Spielmöglichkeiten, er setzte auf die Transversale pleine 19—21, dann auf Transversale simple 16—21 und auf die Transversale simple 19—24. Er machte also 3 Einsätze auf 12 Nummern, dabei war die in der Mitte liegende Transversale pleine doppelt besetzt. Ein Gewinn auf Nr. 20 z. B. mußte einmal elffach und einmal 5fach ausgezahlt werden. Der Herr spielte „mit der Bank", d. h. fiel die Nummer 7, so setzte er auf 4—9, 7—12 und 7—9. Zuerst gewann er sehr gut, dann verlor er alles bis auf 3 Einsätze von je 100 Gulden. Diese setzte er und gewann gleich 2100 Gulden. Nun arbeitete er mit seinem System und 100 Guldeneinsätzen weiter und gewann Schlag auf Schlag. Mit 30000 Gulden Gewinn hörte er auf und verschwand.

Ein anderer Bombenerfolg, für den grundsätzlich das Vorhergesagte ebenfalls zutrifft: „wie man in Zoppot 165000 Gulden gewann" erzählt ebenfalls die Zoppoter Kasino-Zeitung. Ein Spieler erzielte diesen Gewinn in wenigen Tagen, er hatte die Glücksgöttin offenbar als Herzallerliebste gewonnen!

Es gibt „Nummernheilige", die auf ihr „Finalspiel alles setzen. Das Roulette bietet folgende Finale zur Auswahl an:

Nr.	0	10	20	30
Nr.	1	11	21	31
Nr.	2	12	22	32

man sieht schon, worauf es ankommt. Die meisten umfassen 4 Nummern, nur 3 lassen sich aus 3 Nummern bilden,

7—17—27, 8—18—28 9—19—29.

Andere schwören auf einzelne Zahlen, z. B. 2 und 3 und besetzen demnach 23 und 32. (Ebenso 13 u. 31, 12 u. 21, oder 1, 2, 12, 21 usw.) Jede andere Nummernverbindung kann natürlich auch Anspruch auf Heilighaltung machen.

Also unser Glückspilz schwor auf 0, 7, 17, 27, jede Nummer besetzte er mit 20 Gulden. Er hatte gleich anfangs Glück, mit seinem wachsenden Vermögen erhöhte er den Einsatz auf je 40 Gulden, immer auf dieselben Nummern. Später erhöhte er sogar auf 50 und 70 Gulden je Nummer. Nachdem er viel Geld gewonnen hatte, fügte er ein zweites Spiel bei, bei dem ihn die freundliche Fortuna ebenfalls viel Glück gewährte. Er setzte zeitweilig auf eine der beiden einfachen Chancen rot oder impair. Damit hat er den Gewinn gemacht. Da alle seine Nummern impair sind, ferner 2 davon rot und blos eine schwarz, so handelte er ganz folgerichtig. Mit derselben Folgerichtigkeit gestattet diese Kombination den herbsten Verlust von Hoffnungen und Spielkapital.

Es seien schließlich noch einige Systeme mitgeteilt.

46. **Nonenspiel.** Es werden 9 Nummern bespielt, je mit dem Mindesteinsatz. Diese 9 Nummern werden verteilt auf

a) 4 mal a cheval = 8 Nummern mit 4 Einsätzen,
1 Nummer mit 1 Einsatz = 5 Einsätze

b) 2 mal Quadrat = 8 Nummern mit 2 Einsätzen,
1 Nummer mit 1 Einsatz = 3 Einsätze

c) 3 Transversale plein mit je 3 Stück = 3 Einsätze

d) 1 Transversale mit 6 Nummern und
1 Transversale plein mit 3 = 2 Einsätze

e) 9 einzelne Nummern mit je 1 Stück = 9 Einsätze

Diese Neunersätze bilden jeweilig 1 Einheit. Die notwendig werdende Progression verteilt sich auf alle bespielten Felder.

Progressionen für das Nonenspiel.

Einsatz

2 Stücke 2—2—4—4—6—8—10—14—18—26—34—46—60—80—110.

3 Stücke 3—3—6—6—9—12—15—21—27—36—51—60—90—124—165.

Für jede dieser 5 Kombinationen läßt sich dasselbe Gewinnverhältnis ermitteln 36—9=27:9=3 sie stehen demnach zwischen Dutzend und Transversale, zwischen 6 und 12 bespielten Feldern.

Eine größere Gewinnchance kann ich ohne weiteres nicht erkennen, erst wenn es möglich ist, jeweils Favoritnummern zu besetzen, könnte ein Vorteil wahrgenommen werden, aber dazu ist die zwischen den Coups liegenden Zeitminute zu kurz!

Da erscheint am vorteilhaftesten die Kombination e, dann setzt man auf alle Stiefkinder oder Favoriten und hat dabei gute Chancen. Diese lassen sich schließlich noch übersehen. Man bereitet sich ein liniertes Schema vor und zwei verschiedenfarbige Schreibstifte, mit dem einen verzeichnet man die herausgekommenen Nummern, mit dem andern (etwa roten) werden die Einsätze angekreuzt.

Schema:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	usw.
—	—	+	—	—	—	+	—	—	—	
	—		—		—		—	—		
			—				—			
			⊕				—			
							+			

— = herausgekommen,

\+ = gesetzt,

⊕ gewonnen, ein Kreis um das Kreuz.

Diese Nonen können nach folgenden Methoden gespielt werden.

1) man bleibt auf der gewählten Kombination bis zu einem Gewinn stehen,

2) man wandert durch die vorhandenen Nonen nach den bereits mitgeteilten Grundsätzen,

3) springen mit Ueberschlagen je einer Stellung,

4) auf die gefallene None setzen,

5) auf eine vorher gefallene None setzen, die 2, 3, 4, 5, 6, nach Geschmack.

Nun müssen es nicht ausgerechnet Neuner sein. Ebensogut können Kombinationen zu 6 Nummern gewählt werden: 2×3, oder 3×2, oder 6×1, oder 4 und 2, oder 3, 2 und 1. Auch kann ein System daraus gemacht werden, 3 Einzelnummern dauernd zu spielen und mit den Gruppen zu wechseln. Oder umgekehrt.

Man sieht: der Kombinationen ist es kein Ende, jede ist ein „unfehlbares System". Man berechne sie fein säuberlich nach Permanenzen und sehe zu, daraus Geld zu schlagen.

Merke: Ein gutes System bringt ebenso oft Gewinn wie Verlust. Wer nach einem Verlusttag überhaupt aufhört, nimmt sich selbst die Möglichkeit, die gute Gewinnseite auszunutzen. Das voreilige Aufhören bringt der Bank Gewinn. Um mehrere Tage spielen zu können, ist für jeden Tag ein bestimmtes Spielkapital sicher zu stellen. Dann kann der Spieler nach einem Verlust ruhig schlafen und am folgenden Tag sein Glück auf neue versuchen.

Wer durch häusliche Studien vorbereitet ist, tritt mit kühlen Blut an den Roulettetisch, er regt sich nicht beim Spielen auf, da er die Möglichkeiten genau kennt.

Man spiele zum Vergnügen und suche nicht seine wirtschaftlich bedrückte Lage durch Spielgewinne zu verbessern, sonst geht es ihm wie — Multatuli. Nur kann nicht jeder aus seinen Erfahrungen ein Buch gestalten und dadurch den erlittenen Schaden ausgleichen!